2 PŁYTY CD

CD-ACTION

100 stron!

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Nr 1/97 (8)
Styczeń 1997

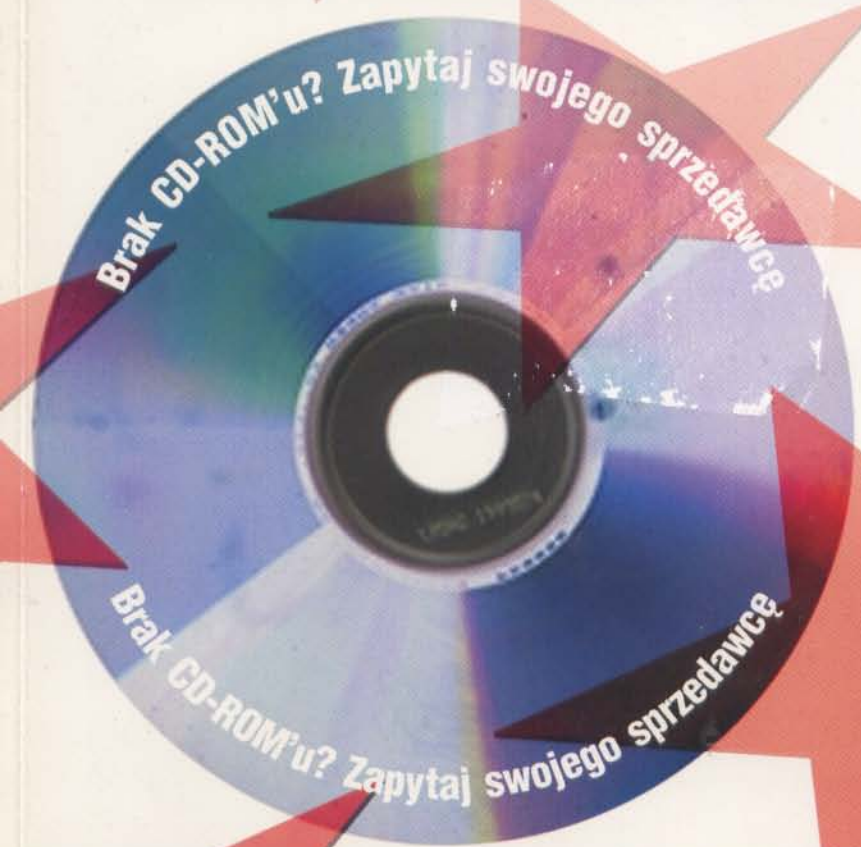
cena 12zł 99gr
(129900 zł)

RED ALERT

- Virtua Squad
- Hunter Hunted
- Realms of the Haunting
- Titanic
- Fragile Allegiance
- Daytona USA
- ZPC
- Amber
- Krash Kill and Destroy
- Assasin 2015
- Blue Ice

Pełna komercyjna wersja:
AntiVirenKit 5.0

- Freehand 5.0
- WaveLab
- 3D Movie Maker
- Let's Draw
- Internet
- Amasys 2.0



TOMB RAIDER

ISSN 1426-2916
01
Silver Shark
9 771426 291976

▲▲▲ W opakowaniu 2 płyty CD z polskim menu

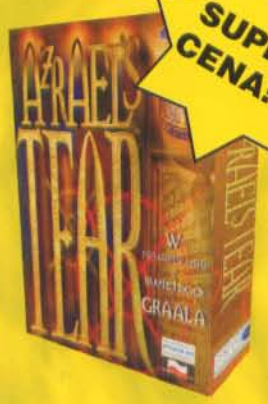
Rok założenia 1991

HMS s.c. computers

45-018 Opole
ul. Krakowska 41A
tel./fax (077) 547413

Azrael's Tear
przygodówka, grafika 3D
~~140.40~~
135.00

SUPER CENA!!!



SUPER CENA!!!

Olimpic Games
Atlanta'96, 15 dyscyplin
~~145.00~~
132.00

Gry na IBM PC w wersji CD

Tytuł	Cena det z VAT
Train	48.80
D.2044	122.00
T.F.	134.20
solute Pinball	89.00
solute Zero	129.00
&D Blood and Magic	138.00
e of Sail	tel
64 Longbow 2xCD	146.40
hion	138.00
one in the Dark Trilogy	177.00
nerican Civil War 2CD	110.00
tietnam	122.00
dennes	110.00
ssassin	140.30
sault Rigs	119.00
alon Classic I	69.00
alon Classic II	69.00
rael's Tear	146.40
d Mojo-życie karalucha	119.00
stion+Karzeł	49.90
ttle Arena Toshinden	189.00
ttles in Time	95.00
g Red Racing	129.00
oken Sword	152.50
pitalism	122.00
aos Control	129.00
aos Overlords	129.00
ronicles of the Sword	129.00
ronomaster	145.00
vilization II	134.20
mmand & Conq.+misje	176.90
mmand & Conq.=misje	48.80
sader No Regret	134.20
sader No Remorse	134.20
ber Judas	109.00
	155.00
ggerfall	195.00
rk Eye	129.00
adline	119.00
adlock	146.40
cathlon	110.00
fcon 5	180.00
stiny	tel

Tytuł	Cena det z VAT
Dig	47.00
Discword 2	145.00
DUKE NUKEM 3D	135.00
Dyktando	97.00
Earth Worm Jim	134.00
Earthsiege 2	134.20
Elk Moon Murder	119.00
ESPN Extreme Sports	119.00
Euro Soccer Stars'96	110.00
Eurofighter 2000 - TFX 2	189.00
Evolution Davn of Humanity	95.00
Extreme Pinball	73.20
Fade to Black	47.00
Fatal Racing	73.20
Fire Wind	65.00
Fling Corps	tel
Gender Wars	146.40
Gene Machine	134.20
Gene Wars	146.40
Gettysburg	110.00
Grand Prix 2	134.20
Hardline 3xCD	152.50
Harpoon 97	tel
Hell	36.60
Inca I & II	47.00
International Tennis Open	115.00
Ishar Trilogy	89.00
Isis	134.00
Jak To Działa ?	169.00
Johnny Bazookatone	119.00
Kick Off'96	134.20
"Kolekcja" "SPORT"	109.80
Krazy Ivan	129.00
Lew Leon	99.00
Lighthouse	134.20
Lion	145.00
Lords of the Realms	79.00
Machiavelli-Książe/ver.pol.	47.00
Magic Carpet 2	47.00
Mechwarrior II	128.10
Mega Morph	65.00
Megapack V (10 gier)	157.00
MEGAPACK VI	159.00

Tytuł	Cena det z VAT
MEGARACE II	134.20
Michael Jordan in Flight	39.06
Millenia	73.20
Moje pierwsze ABC	89.00
Net Zone	134.20
Nuke It (dodatk.poziomy)	95.00
Offensive	135.00
Olimpic Games	145.00
Olimpic Soccer	145.00
Pandora Directive 6xCD	158.60
Pinball 3D-VCR	79.00
Pinball Construction Kit	99.00
Pinball Illusions	79.00
Pinball World	79.00
Power House	61.00
Prisoner of Ice	119.00
Pro Pinball the Web	99.00
Psychic Detective	87.84
QUAKE	165.00
Race Mania	65.00
Rally Championship	67.00
Rayman	87.84
Red Alert	tel
Red Ghost	110.00
Return Fire	109.80
Riddle of Master Lu	145.00
Ripper 6*CD	146.40
Road Rash	146.40
Road Warrior	73.20
S.T.O.R.M.	146.40
S.W.A.T.-Police Quest 5	134.20
Scorched Planet	134.20
Sea Legends	145.00
Seal Team -KKK	39.06
Settlers II	138.00
Shattered Steel	138.00
Shellshock	119.00
Sherlock Holms II	146.40
Shiloh-Battleground	122.00
Shockwave Win.	87.84
Silent Hunter	134.20
Silent Steel 4*CD	185.00
Silent Thunder	134.20

Tytuł	Cena det z VAT
SIM Ant	48.80
SIM City	48.80
SIM Earth	48.80
SIM Farm	48.80
Słownik Języka Polskiego PWN	119.00
Smurfy	119.00
Space Bucks	47.00
Speed Rage	tel
Spycraft 3xCD	160.00
Star Rangers	122.00
Starfighter 3000	tel
Striker'96	119.00
Strip Poker Pro	135.00
Super Game Pack	129.00
Syndicate Wars	134.20
Synergist	98.00
Tactical Operation-misje Warcraft/Command	79.00
Tekwar	145.00
Tempest 2000	129.00
Terminal Velocity	59.00
The 11th Hour 3*CD	122.00
The War College (4 gry)	107.97
Thexder	61.00
This Means War !	47.00
Thunderhawk 2	155.00
Time Commando	134.20
Time Paradox	65.00
Torins Pasage	134.20
Totalmania	138.00
Urban Runner 4xCD	146.40
Virtua Fighter	176.00
Warcraft II CD (IBM)	145.00
Warcraft II-levele	79.00
Waterloo	122.00
Wing Commander II	39.06
Wipeout	119.00
Witchaven	145.00
Witchaven II	129.00
World Rally Fever	129.00
Worms	145.00
Worms-nowe poziomy	69.00
Z	134.20

- katalog gier i programów na Amigę, IBM PC oraz Sony PSX wysyłamy pocztą
- katalog można otrzymać również faksem
- prowadzimy sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na koszt odbiorcy)

KORZYSTNE WARUNKI DLA PARTNERÓW HANDLOWYCH (RABATY, PŁATNOŚC

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM: CD PROJEKT, L.K. AVALON, MARKSOFT.
SPRZEDAWCA GIER I PROGRAMÓW FIRM: IPS, MIRAGE, TIMSOFT, TECHLAND, CARTALL I INNYCH

Nasze produkty możesz również kupić w:

BIT COMPUTER Przedsiębiorstwo Informatyczne - Nysa, ul. Parkowa 7, tel./fax (077) 337069

CD-ACTION

Numer 8
Styczeń 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Piotr Krzysztofik,
Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski, Piotr Lasoń,
Paweł Musiałowski,
Marek Pawlik, Paweł Plaza,
Jerzy Poprawa, Witold Rudolf,
Andrzej Sitek, Tomek Szymański,
Piotr Wyrzykowski

DESIGN & DTP

Mariusz Michalski,
Arkadiusz Kisielewski

PROJEKT GRAFICZNY

Sebastian Dragun

PROJEKT OKŁADKI

"Fenris"
tel. (0 77) 662107

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Nie zamierzam ubierać się w mundurek armii alianckiej czy sowieckiej z tej niesamowitej, wspaniałem, dostojnej okazji. Od dłuższego czas Doug Jones coraz częściej urządzał sobie długie wycieczki do Stanów, do siedziby Westwoooda. Światek graczy komputerowych wrzał. Telefony u Virgina urywały się... KIEDY WRESZCIE BĘDZIE TEN RED ALERT. Nie obeszło się bez uszczerbków na psychice co poniektórych zniecierpliwionych - pewien gość na przykład w Internecie umieścił już w sierpniu anons, że na jego stronie znajduje się demo Command and Conquer 2. Wszyscy jak oszaleli klikali w "szperaczu" altavisty na link do HomePage naszego bohatera, po czym wściekli czytali przeprosiny, że chodziło jedynie o pewne dane o korzystających z World Wide Web. Licznik odliczający godzinę premiery na innej znanej stronie zaprzeczył kilkakrotnie prawom fizyki - na przykład 26 sierpnia dowiedzieliśmy się, że Westwood wypuści swoje dzieło już za 36 dni, 4 godziny, 35 minut i 40 sekund, po czym po powrocie na tę stronę 16 września dowiedzieliśmy się, że do wielkiej godziny X zostało... 36 dni, 4 godziny itd... Kiedy już otrzymaliśmy to ładne czerwone pudełko, wszyscy rzucili się do napędów w swoich komputerach, wyrywając sobie wzajemnie egzemplarz gry. Odpowiednia osoba szybko zaprowadziła porządek, autorytarnie decydując, kto ma zabrać się za Red Alerta i narażając się tym samym na złamanie nogi czy innej części ciała, na skutek działań zwiedzionych typów pismakowatych (redaktorów) zakochanych w produkcji Westwooda. Witam Was, tym nieco przydługim wstępem, na samym początku 1997 roku. Jesteśmy samolubami, egoistami, sadystami i okrutnikami. CD Action już na początku grudnia pogrywał sobie w te wszystkie najnowsze hity, podczas gdy Wy dostajecie je do swoich rąk dopiero teraz. Ale nie martwcie się. To, co przyszykowaliśmy dla Was w tym numerze było tak gorące w grudniu, że nawet gdy czytacie te słowa ma zabójczo wysoką temperaturę (nie piszę o nasuwającą się przy tej okazji parabolę o grudniowym mrozie, który nie zdołałby ostudzić tej gorączki, bo nie wiem, czy na przykład 21 grudnia będzie trzaskające zimno czy też Polska Złota Jesień). Po prostu dotarliśmy do prawdziwych hiciorów. Abyście zaczęli ten nowy rok od jak najlepszych nastrojów. Dzisiaj muszę poświęcić trochę miejsca szczegółowemu omówieniu zawartości naszych płytek. Zacznijmy od największych wydarzeń. Destruction Derby 2 i Daytona USA to uczta, w której skład wchodzą najlepsze (najbardziej świeże) dania, dla wszystkich lubiących walczyć na torach wyścigowych. Zwolennicy trójwymiarowych, krwawych i efektownych rozpraw (oczywiście nie w sensie traktatu filozoficznego) z różnego rodzaju draniami mogą zerknąć na ZPC, SkyNet czy Ashes to Ashes. Hunter Hunted to mniej trójwymiarowa, ale równie zacięta batalia o przetrwanie w równie, jak Doom czy Quake, pokręconym środowisku (to nowa kategoria gier, której przedstawicielami już wkrótce zaleje rynek Sierra). W czym można jeszcze sobie postrzelać? - na przykład w doomo-...przygodówko-roleplayu, moim zdaniem bezwzględnie rewolucyjno-rewelacyjnym produkcie Gremlina - Realms of the Haunting (niniejszy wstępniak chciałem zacząć tak: "W mrokach Darkroom/Gallery, na pierwszym piętrze hali Olympia Kensigkton rozsiadły się migoczące monitory z wystającymi z nich bestiami. Przerażonych testerów i prezentatorów otaczały nieludzkie dźwięki i złowróżbna, grobowa muzyka. Piekło w południowo-zachodniej części Londynu" - chodziłoby tu o prezentację R.O.T.H. na stoisku Gremlina podczas ostatniego ECTS-u). No, żeby nie wspomnieć o pięknym pod każdym względem (przede wszystkim pod względem digitalizowanej i obliczonej przez komputer "poświacie" pewnej bardzo przystojnej dziewczyny, która jest "dostępna" w świecie rzeczywistym) produkcie Core Design, Tomb Raider, trzeba by było pisać wstępniaki w gazetce zakładowej jakiejś fabryki korkociągów, a nie w CD Action. Tak, kształty Lary będą Wam się śniły jeszcze długo od daty ukazania się tego numeru naszego magazynu... Jak zwykle, na płytkach tego numeru nie zabrakło też bardziej wyrafinowanych propozycji, dla tych, którzy, w przeciwieństwie do cyników grających w Quake'a, wierzą jeszcze w coś na tym świecie. Na przykład wierzą w BirthRight (nowa przygodówka Sierry) czy w piekielnie trudnego 3rd Reich. Jeśli natomiast ktoś chce oderwać się od ziemi, może to zrobić wzlatując razem z maszynami w Over the Reich. Nie ma Red Alerta - niewidzialna ręka rynku jeszcze nie wyprodukowała grającego dema tej gry. Jednak wraz z Blam! Machinhead powinno znaleźć się w lutowym numerze CDA. Z programów narzędziowych i edukacyjnych proponujemy doskonały program z firmy Billy Gatesa 3D MovieMaker do tworzenia prostych (ale uroczych) animacji. Jest też znakomite narzędzie edycyjne dla muzyków - Wavelab. Pomalować można sobie przy pomocy prawdopodobnie lepszego od popularnego Corela Draw, Freehanda. Amasys pomoże uporządkować dane adresowe, a AntiVireKit (PEŁNA KOMERCYJNA WERSJA) - wykurzyć z dysków twardych i pamięci wszystkie fatalne, mordercze żyjątka. Jest też program do Internetu, wdzięczny i bardzo pomocny. No, to do roboty! Odpalamy co trzeba, instalujemy i już nas nie ma w tej rzeczywistości... Aha, no właśnie - zapomniałem powiedzieć Wam o kilku nowych elementach w Actionie. Nie chcę już Was jednak dłużej trzymać przy tej materii pisanej - sami zresztą bez trudu zobaczycie, o co chodzi (w każdym razie piszczcie, jak Wam się podoba nasz nowy wygląd i inne innowacje). Wspomnę tylko o stworzeniu specjalnej strony z konkursami, na którą teraz wszystkich zapraszam.

Mariusz Turowski

Zawartość numeru

PROGRAMY UŻYTKOWE

Karykaturzysta 4
LET`S DRAW CARICATURE EDITION

Jak w prosty sposób wykonać karykaturę swojego szefa, dowiesz się bardzo szybko.

Powietrzna encyklopedia 6
WINGS

Ciekawie opracowany i bogato ilustrowany przegląd maszyn latających wyprodukowanych w naszym wieku.

W laboratorium 8
WAVELAB

Profesjonalny program do obróbki dźwięku w różnych formatach

Interpodróż 10
INTERTNET

Pierwsze kroki w poruszaniu się po Internecie. W prosty i szybki sposób nauczysz się surfować po Internecie bez Internetu

Freehand - "wolna ręka" 12
FREEHAND 5.0

Funkcjonalny program do grafiki wektorowej. Silna konkurencja dla CorelDRAW.

Błogi sen menedżera 14
ANTIVIRENKIT

Program, który może usunąć naprawdę dużo robaczków z Twojego komputera.

Druga kolejka 15
TRAIN 2.0

Jak pisać algorytmy dowiedzieliśmy się z poprzednich numerów. Teraz prezentujemy najnowszą wersję programu Train 2.0.

Sprawa jazdy 16
KURS PRAWA JAZDY

Nauki na ten temat nigdy za wiele. Więc sprawdź się. Ciekawe co z tego wyjdzie.

Historia po polsku 17
KOREPETYTOR Z HISTORII

Zaprawdę powiadam Wam, oto jest program, który zwie się historia, a histeria przemawia przez niego! Choćbyś próbował wszystkiego i tak nie znajdziesz szyszaka Mieszka pierwszego.

Oscar dla przedszkolaka 18
NICKELODEON 3D MOVIE MAKER

Program o niewiarygodnych możliwościach, który mogą obsługiwać nawet przedszkolaki. Uzyskane za jego pomocą filmy mogą konkurować z niejedną dobranocką.

Fabryka gier 20
THE GAMES FACTORY

Naprawdę ciekawy program. Nareszcie marzenia o grze, w której postacie są w 100% wytworem naszej wyobraźni, stają się rzeczywistością.

Poszukiwany poszukiwana 22
AMASYS 2.0

Druga już wersja adresowej bazy danych, każdy adres jest w zasięgu Twojej ręki i ... klawiatury.

Natchnienie 23
THE INTERACTIVE OLD TESTAMENT

Kolejna, tym razem elektroniczna wersja Starego Testamentu.

W PRODUKCJI

Helikopter 24
HELICOPS

Symulator najnowocześniejszego helikoptera prosto z Japonii. Najnowsze rodzaje broni, śmiertelnie niebezpieczni przeciwnicy, dużo strzelania i wiele ciekawych misji; mowiąc krótko: dzień powszedni w oddziałach specjalnych.

Tajemnicza mgła dwa 25
RIVEN

Niezwykły klimat, niesamowita renderowana grafika, zagadki wymagające chłodnego i logicznego myślenia - czyli druga część kultowej gry Myst!

Dysputy o mózgu 26
CURLY`S ADVENTURE

Psycho-maniakalne przygody pewnego kosmicznego pacjenta kliniki dla umysłowo chorych, czyli komedia jakiej jeszcze nikt nie widział.

GRY PRZEGLĄD

Kultowe wyścigi 28
DAYTONA USA

Kolejna konwersja z konsoli na PC i jak zwykle odjazdowa. W dosłownym słowa znaczeniu.

Wichry wojny 30
THIRD REICH

Strategia militarna z okresu Drugiej Wojny Światowej. Doskonałe algorytmy komputerowej inteligencji, to główny atut tej gry.

Jaźń mściciela 31
ZPC

Komiksowy Doom to coś nowego. Zwłaszcza, kiedy komiks wykonany jest w postmodernistycznej, ponurej konwencji.

Strzały na ekranie 32
VIRTUA SQUAD

Kolejna gra komiksowa, ale tym razem innego rodzaju. Strzelanina typu Mad Dog, w której bohaterem jest policjant walczący z mafią.

Rock w kosmosie 33
ASTROROCK

Ciekawa kosmiczna rozróba, gdzie musisz strzelać, strzelać i jeszcze raz strzelać.

Ezoteryka oraz spirytyzm 34
AMBER: JOURNEYS BEYOND

Literatura grozy na krążku CD. Klimatyczna i nastrojowa gra o śmierci i tym, co poza nią.

Orgia złomowania 35
DESTRUCTION DERBY 2

Druga odsłona współczesnego turnieju gladiatorów, w którym orężem i pancerzem wojowników są nowoczesne samochody. Tutaj nie chodzi o kolejność na mecia, lecz o to, by tam dojechać w całości.

Prawo miecza 36
BIRTHRIGHT

Udane połączenie strategii i RPG w świecie Forgotten Realms. Sierra pokazuje, co potrafi, po równie mocnym debiucie Lords of the Realm 2.

Jaszczury z Microsoftu 38
GEX

Sympatyczna zręcznościówka dla dzieci. Przygody szalonej jaszczurki na cmentarzu i nie tylko.

Morderczy szał 39
KRUSH KILL AND DESTROY

Tytuł mówi sam za siebie. Masakra, masakra... ach, byłbym zapomniał: jeszcze masakra. Miłośnicy Warcrafta będą zadowoleni.

Nawiedzenie 40
REALMS OF THE HAUNTING

Fenomenalna gra z gatunku "łamacz konwencji" - przygodówka, role-playing, doom w jednym. Wszystko to w niepokojącym, przykuwającym uwagę od początku klimacie.

Frankfurterka 42
ANIMAL

Przygody parówki. Tego jeszcze nie było. Sympatyczna przygodówka ze sporą dozą humoru.

Atak z nieba 43
EXTREME ASSAULT

Gratka dla miłośników gier akcji. Jako pilot helikoptera musisz powstrzymać atak Obcych na Ziemię. Bardzo staranna oprawa graficzna.

Terminator 44
SKYNET

Wszyscy miłośnicy Terminatora i Dooma, a w szczególności obu tych rzeczy jednocześnie, po prostu powinni w to zagrać! Wojna z systemem komputerowym SkyNet, wokół tysiące uzbrojonych cyborgów, latających, automatycznych myśliwców, tajne misje - wspaniała zabawa!

Polowanie 46
HUNTER HUNTED

Gra zręcznościowa w realiach przypominających Blade Runnera. Obcy opanowują świat i urządzają zawody. Przegraną jest śmierć.

Czyściciel 48
ASHES TO ASHES

Gra w konwencji Dooma. Musisz oczyścić świat z żołnierzy zarażonych szaleństwem i odzyskać... mózgi Obcych. Niezła, ale nie zachwycająca grafika.

Dopalacze! 48
SCORCHER

Wyścigi energetycznych kul na cybernetycznym torze w rytmie muzyki techno. A mimo to, świetna gra!

Maniak Kop 50
FIFA 97 VS MICROSOFT SOCCER

Piłka jest okrągła, a programy są dwa. Dwa programy tej samej maści rywalizują ze sobą. Jaki będzie wynik tego spotkania? Przeczytaj artykuł.

GRY RECENZJE

Gambit Mistrza 52
CHESSMASTER 5000
Jeden z lepszych programów do gry w szachy. Na najwyższym poziomie gra naprawdę doskonale. Spróbujcie, a sami się przekonacie.

Cierpienia młodego księcia 53
BLUE ICE
Jedna z najbardziej "klimatycznych" gier przygodowych jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne. Chociaż w tym wypadku światło dnia nie jest najlepszym określeniem.

Niebezpieczne związki 54
FRAGILE ALLEGIANCE
Coś na co warto było długo poczekać. Kolonizujemy kosmos, zarządzamy koloniami, wchodzimy w układy dyplomatyczne z obcymi rasami... a także toczymy z nimi krwawe wojny. Znakomita gra ekonomiczno-strategiczna!

Zapomniane grobowce 56
TOMB RAIDER

Nadszedł czas na wyprawę Twojego życia, odtąd Indiana Jones będzie miał dwa imiona, drugie z nich to: Lara Croft, nieustraszona, tajemnicza, piękna i seksowna. Gdy ona wkracza do akcji, wszystkie niedźwiedzie wyją z ... zachwytu.

Powrót Muppetów 60
MUPPET TREASURE ISLAND
Muppety ponownie wkraczają do akcji. Tym razem jest to zupełnie nowa historia. Doskonała animacja, świetna muzyka i te odjazdowe teksty. Po prostu paluszki lizać!!!

Warcraft & Conquer 62
MULTIPACK
Opis pakietu znanego już pakietu Multipack, tyle że w nowej wersji. Pakiet zawierający Warcrafta i Command&Conquer jest nową propozycją firmy Techland.

Ponad Rzeszą 63
OVER THE REICH
Gra strategiczna... tak. RPG - trochę... Zręcznościówka... momentami. A w sumie bardzo grywalna gra odtwarzająca walki lotników w II Wojnie Światowej. Uwaga: to NIE jest symulator lotu!

Wokulski ratuje świat 66
THE GENE MACHINE
Coś dla miłośników prozy Verne`a i Wellsa, wielka przygoda, szaleni wynalazcy, diabelskie machiny oraz popołudniowa herbatka.

Zemsta Stalina 68
RED ALERT

Tak!!! Nie mylicie się!!! W końcu - zapowiadana od ponad roku - kontynuacja znakomitej gry C&C! Red Alert to grafika SVGA, mnóstwo nowych struktur, manipulacje czasem, nowe rodzaje maszyn i żołnierzy...

Morderca nr 2015 72
ASSASSIN 2015
Ambitna próba urozmaicenia kanonu gier FPP... ale czy udana? Potężne wymagania sprzętowe raczej nie przysporzą grze rzeszy zwolenników.

Świat Dysku w pełnej krasie 74
DISCWORLD 2

Discworld 2 w opinii redakcji. Nasze wrażenia z dłuższego pogrywania. Gra jest naprawdę świetna.

Obcy - kolejne starcie 75
ALIEN TRILOGY
Ach... Doom po raz kolejny... Tym razem to konwersja znanego hitu z PlayStation. Klimat extra, ale gorzej z grafiką...

Szpiegowski rejs 76
TITANIC
Oto jedyna i niepowtarzalna okazja wyruszenia w rejs, legendarnym już kolosem morskim - Tytanikiem. Świetna gafika, dźwięk i nastrój przygody, to atrybuty, dla których warto zagrać w tę grę. Przygodówka w najlepszym wydaniu.

Cybernetyczny koszmar 78
BLAM! MACHINEHEAD
Miłośnicy Dooma powinni być usatysfakcjonowani - oto przed Wami kolejna gra FPP. Niesamowity klimat rodem z nocnych koszmarów... nie grać po zapadnięciu zmroku!

RÓŻNOŚCI

Sieć, multimedia i podróż z 3D Studio MAX 80
TARGI DIGITAL MEDIA WORLD
Krótka relacja z naszej wizyty na targach Digital Media World.

LISTY czyli ACTION REDACTION 82
ODPOWIEDZI NA LISTY
Wy piszecie my czytamy, Wy żądacie my się staramy... Czyli niemal interaktywny dział łączności z czytelnikami!

Mega - film 84
WYSPA DOKTORA MOREAU
Krótka recenzja wraz z zapowiedzią filmu Wyspa Doktora Moreau ubarwiona slide'ami. Jednocześnie ogłaszamy konkurs dotyczący tegoż filmu. Szczegóły na stronie z artykułem.

Budyń (1), Relacja z Digital Party 1.5 86
SCENA KOMPUTEROWA
O czym piszą w gazecie dyskowej polscy scenowcy? Co widział nasz reporter na Digital Party? Sprawdźcie to sami!

Inauguracja 88
KRÓLESTWO CHAOSU
Inauguracja cyklu poświęconego RPG. Mówiąc ogólnie Lord Yabol odkrywa rąbek swoich wiadomości na temat dwóch gier. Powinno to wielu miłośnikom gatunku bardzo pomóc.

Poradnik gracza 92
FRAGILE ALLEGIANCE
Przedstawiliśmy wiele cennych uwag, które (mamy nadzieję) pomogą Wam "dojść do celu" czyli po prostu ukończyć grę.

Solucje 94
AD 2044
Dokładny opis jak grać, aby wygrać.

Konkursy 95
Lista nagrodzonych osób, które wzięły udział w ogłoszonych przez nas konkursach oraz warunki i zasady nowych konkursów.

Dwa w jednym 96
TEST SPRZĘTU - ALFATWIN
Opis urządzenia umożliwiającego podłączanie wielu Joystick'ów.

Patrz - patche! 97
PATCHE
Wiele poprawek do różnych gier - po prostu patche.

Tipsomania 98
TIPSOMANIA
Tipsy, tipsy, tipsy...

Informacje dla prenumeratorów 99
Dodatkowe atrakcje dla prenumeratorów

Instrukcja obsługi Cover CD 100
Krótki opis co zrobić, aby nie błądzić na Cover CD

Cover CD - DOS

Programy:
- HISTORIA
- ANTIVIRENKIT 5

Shareware:
- POPRAWKI, PATCHE, EDYTORY M. IN. DO: WATERLOO, RED ALERT, TOMB RAIDER

Gry:
- THIRD REICH
- ANIMAL
- BIRTHRIGHT
- TOMB RAIDER
- FIFA 97
- FRAGILE ALLEGIANCE
- KRUSH KILL AND DESTROY
- RED ALERT
- LIGHTHOUSE
- ROTH
- SKYNET
- DESTRUCTION DERBY 2

Scena:
- DIGITAL ART PARTY: VOODKA, HEX, MUZAK, ASHES, SECRET, UNHOLY I INNE

Cover CD - Windows

Programy:
- 3D MOVIE MAKER
- AMASYS 2.0
- AVK 5.12
- FREEHAND 5.0
- GAME FACTORY
- INTERNET
- WAVELAB
- WIN-G
- DIRECTX

Shareware:
- NEO DRAW
- SPECTRUM

Gry:
- TIME COMMANDO
- AMBER: JOURNEY BEYOND
- ASHES TO ASHES
- ASSASSIN 2015
- ASTROROCK
- DAYTONA USA
- GEX
- HUNTER HUNTED
- MONSTER TRUCK MADNESS
- MICROSOFT SOCCER
- OVER THE REICH
- SCORCHER
- TITANIC
- VIRTUA SQUAD
- ZPC

Extras:
- ALIENTRILOGY FILM

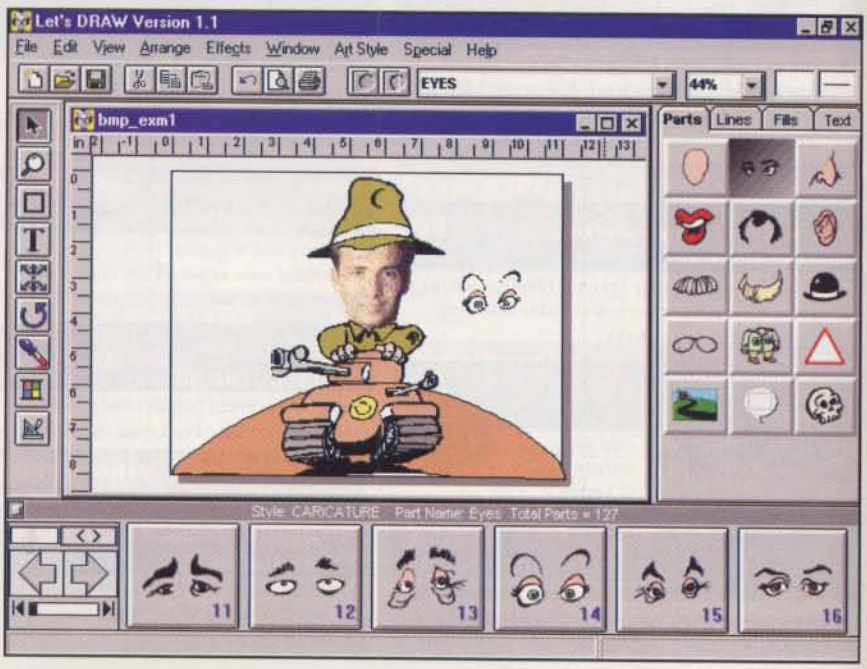
Karykaturzysta

Jak zostać wziętym grafikiem?

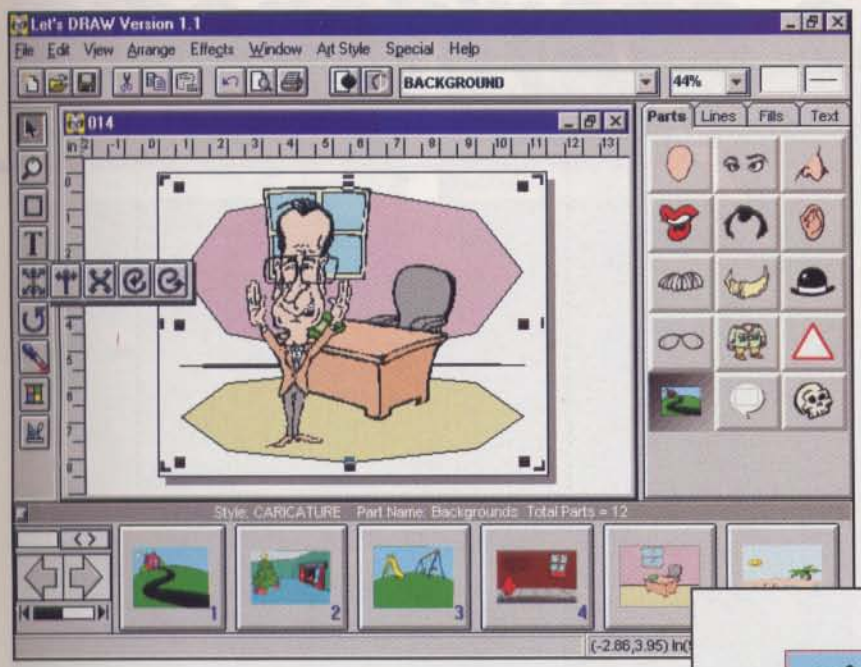
Zawsze marzyłeś, aby zostać artystą? Nic prostszego. Let's Draw zrobi z Ciebie genialnego rysownika, karykaturzystę.

Pod koniec wakacji miałem przyjemność przebywać wraz z przyjaciółmi w Zakopanem. Korzystaliśmy tam z ostatnich chwil lata, delektując się pięknem Tatr oraz egzotyką góralskiego folkloru. Jako stałe miejsce naszych popołudniowych spacerów wybieraliśmy oczywiście Krupówki. Zajadaliśmy się tam oscypkami, oglądaliśmy góralskie wyroby, a także przyglądaliśmy się tworzącym na poczekaniu ulicznym rysownikom - niektórzy z nich naprawdę zadziwiali swoim artystycznym kunsztem. Szczególnym powodzeniem wśród turystów cieszyły się karykatury. Już za kilka złotych każdy mógł otrzymać zrobioną w przeciągu pięciu, dziesięciu minut, własną podobiznę ukazaną w humorystycznym, krzywym zwierciadle. Któż z nas wtedy nie pomyślał: „...echhh, chciałbym tak umieć rysować, ale niestety, Bozia nie dała...". Ja również nie byłem wyjątkiem wśród tłumu snującego takie marzenia. Jednakże okazało się, że sprawa wcale nie jest taka przegrana. Od pewnego czasu tworzę wcale, wcale udane karykatury. Umiejętności te zawdzięczam mojemu komputerowi i pewnemu bardzo udanemu i ciekawemu programowi.

Let's Draw - rysujmy! Nic prostszego. Mając do dyspozycji odpowiednie narzędzie można zdziałać wiele. Let's Draw to jest właśnie to. Program, który zmieni nas w profesjonalnych komputerowych twórców wszelakich rodzajów karykatur. Tutaj w kilkanaście minut jesteśmy w stanie sparodiować dowolną podobiznę. Zasada działania programu jest bardzo prosta. Nasze zadanie polega na wybraniu odpowiednich gotowych elementów składających się na fizjonomie całej postaci. Każdy na pewno widział, jak to na filmach kryminalnych świadek wybiera odpowiednie szczegóły twarzy (oczy, włosy, nos, usta, itd.), aby z tego skomponować portret pamięciowy przestępcy. W Let's Draw postępujemy podobnie, z tą różnicą, że wszystkie elementy są karykaturami i naszym końcowym obrazem również będzie śmieszna podobizna. Zaczynamy od owalu twarzy, dobieramy oczy, włosy, uszy, nos, usta, wszelakie owłosienie twarzy, a do tego mamy możliwość dodania odpowiedniego śmiesznego tułowia, tła, różnych gadżetów, a także „dymków", w których możemy umieścić dowcipne komentarze. Program jest bardzo dobrze przygotowany do wszelakiej innej obróbki obrazu. Cały interfejs oraz większość z funkcji jest bardzo podobna do Corel Graphics-a. Kto ma z nim do czynienia, bez żadnego problemu będzie mógł tworzyć w Let's Draw-ie. Inni, mniej wtajemniczeni, niech się nie martwią. To naprawdę jest proste i oparte na logice. Obrazy możemy przesuwać, rozciągać, powiększać, obracać, robić z nimi różne transformacje. Każdy z obiektów w edytorze jest traktowany oddzielnie. Dzięki temu możemy je odpowiednio ustawiać i zmieniać. Dobierając, co ma być na wierzchu, a co z tyłu, bezproblemowo dobierzemy tło, ramki itp. Gotowe obrazy grupujemy i następnie traktujemy jako jeden obiekt.



Po prawej w głębi: Nawet człowiek pozbawiony zdolności plastycznych może w ciągu kilku minut stworzyć prosty rysunek.



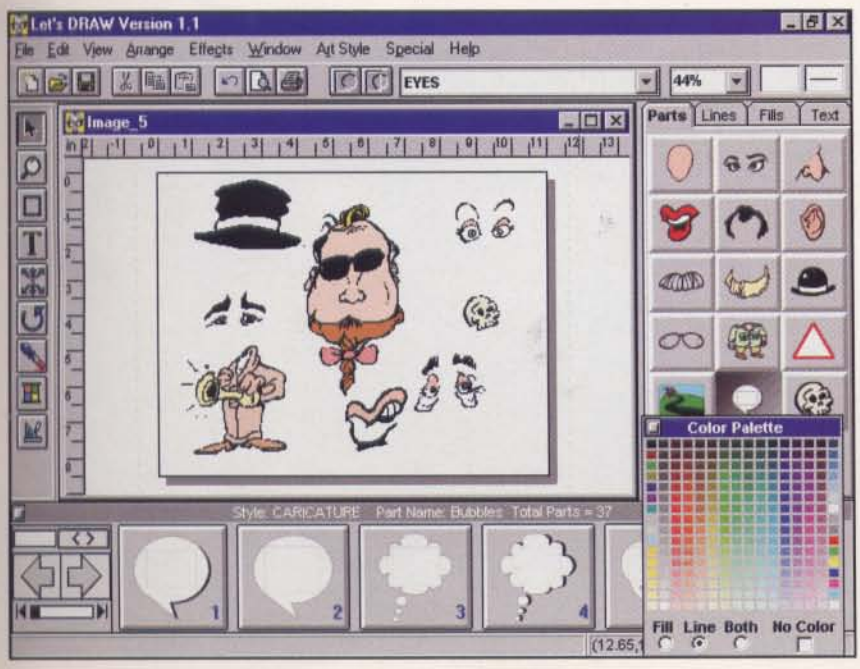
Kryptoreklama?

Microforum potrafi sprawić niespodziankę swoimi produktami. Firma ta idąc za ciosem, po bardzo dobrym Toonworks (vide 4 numer CDA), proponuje nam kolejny program graficzny bazujący na sprawdzonym pomyśle.

Let's Draw po polsku?

Nie jest to bynajmniej tylko marzenie. Przedstawiciel Microforum w Polsce, firma Techland, dokonała lokalizacji Toonworks. Kto wie, może za kilka miesięcy na półkach sklepowych znajdziemy spolszczoną wersję Let's Draw?

W ten „Corel-owy" sposób stworzenie dowolnej karykatury to fraszka. Nasza „twórczość" sprowadza się więc tutaj do odpowiedniego dobrania elementów tak, aby efekt końcowy przypominał oryginał. Jeszcze innym rozwiązaniem może być wykorzystanie czyjegoś zdjęcia. Po zeskanowaniu i wpisaniu do naszego edytora graficznego (jako plik bmp) możemy „przystroić" je w humorystyczny, dowcipny sposób. Oprócz śmiesznych rysunków Let's Draw pozwala nam również na tworzenie prostych graficznych detali i dlatego na pewno (chociażby ze względu na podobny interfejs i funkcje) nie będzie profanacją nazwać go małym Corel-em.. Zrobienie jakiejś etykiety, dyplomu czy plakatu (zwłaszcza, że można tu wstawiać bitmapy) nie powinno sprawić najmniejszego kłopotu. Wszystkie nasze „dzieła" możemy bez problemu wydrukować. Jeżeli Let's Draw jest uruchamiany spod Windows-a, to w bardzo prosty sposób możemy tworzone w nim obrazy używać w innych graficznych programach. Wystarczy pokazać rysunek na pełnym ekranie (klawisz F9), a następnie nacisnąć Print Screen (obraz ekranu jest kopiowany do schowka). I teraz już po wejściu np. do Paint-a mamy możliwość powielenia rysunku (Paste) i zapisania np. jako bitmapa. Program Let's Draw jest bardzo ciekawym narzędziem. Jego prosta obsługa zachęca do tworzenia, a praca z nim jest fajną zabawą. Bardzo szerokie funkcje edytora graficznego pozwalają nam wykraczać daleko poza ramy standardowych karykatur. Każdy użytkownik, który spotka się z jakimś problemem może skorzystać z obszernej pomocy. Jest ona dobrze opracowana, zawiera wskazówki, przykłady i algorytmy postępowań. Autorzy dodali nam do programu ponad sto gotowych już karykatur polityków, sportowców i ludzi show-buisnessu. Możemy te rysunki wykorzystywać, zmieniać, drukować. Na koniec mogę Wam coś jeszcze zaproponować. Jeżeli już opanujecie sposoby tworzenia śmiesznych facjat przy pomocy Let's Draw, a w dodatku objawi się w Was talent do odpowiedniego, szybkiego komponowania rysunków oddających choć trochę wiernie oryginalne podobizny, to możecie założyć swój small buissness. Wystarczy otworzyć punkt, w którym będziecie robić na poczekaniu i sprzedawać karykatury. Murowany sukces. Jeżeli Wam się to uda to dajcie znać. W końcu za pomysł należy mi się jedna darmowa podobizna. I pamiętajcie, Krupówki to doskonała lokalizacja, trzeba tylko uważać na oscypkową konkurencję...



PIOTR KRZYSZTOFIK

Producent:
Microforum
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66,8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 87,00 zł

Powietrzna encyklopedia

Czyli wszystko o latających maszynach

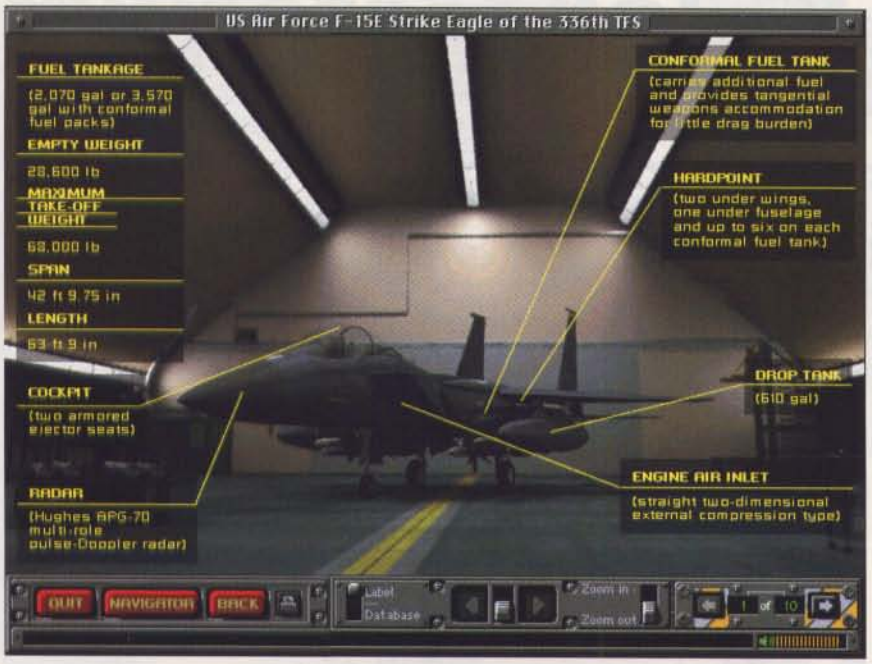
U góry:
Program ten umożliwia nam także lepsze poznanie różnego sprzętu latającego, zarówno od strony technicznej, jak i wizualnej.

Multimedialne encyklopedie cieszą się ostatnio ogromnym powodzeniem. Potężne aplikacje zajmujące często trzy i cztery CD-Rom'y, nie należą już do rzadkości (dla przypomnienia - jeden CD to sześćset mega danych!). Umożliwiają one zanurzenie się w świat wszechinformacji z dowolnej dziedziny. Ponadto taka "podróż" odbywa się w niezwykle bogatym środowisku dźwiękowo-muzyczno-animowano-obrazkowym, które wręcz poraża sugestywnością i bogactwem wyrazu. Taką fascynującą wyprawę w świat lotnictwa mam przyjemność zaprezentować Państwu za pośrednictwem Maris Multimedia Ltd. i jej produktu Wings.

Encyklopedia składa się z serii pięciu kompaktów. Każdy z nich to olbrzymia piguła wiedzy o samolotach, ukazana na podstawie zdarzeń historycznych z danego okresu, np. pierwszy kompakt to From Korea to Vietnam. To co zobaczyłem przeszło moje wszelkie oczekiwania!

Program jest połączeniem encyklopedii z symulatorem, przypomina w pewnym stopniu opisywanyego w CDA 4/96 A.T.F-a, jednak w odwrotnych proporcjach - większy nacisk położony jest na wiedzę (przecież program to encyklopedia). Przy tworzeniu Wings wykorzystano dane ze źródeł tak poważnych i znanych jak British Aircraft

Corporation, Royal Aeronautical Society czy US Marine Corps. Ze zdziwieniem zauważyłem wśród dziesiątek firm, z których baz danych zaczerpnięto informacje, Zakłady Lotnicze Warszawa-Okęcie oraz Wytwórnię Sprzętu Komunikacyjnego PZL-Mielec ("wytwórnia" napisano przez "u"). Pora na szczegóły. Po uruchomieniu programu przenosimy się do głównego panelu sterowania stylizowanego trochę na samolotowy kokpit. W zależności od numeru kompaktu, a więc od tego, czy przeglądamy na przykład informację o Bitwie o Anglię czy też o wojnie amerykańsko-japońskiej, różny jest wygląd "kokpitu". Bardzo czytelnie zaprojektowany graficznie pozwala posługiwać się programem nawet laikom. Prawa strona ekranu Nawigatora zajęta jest przez "monitor" umożliwiający podejrzenie wybranej opcji z panelu po lewej. Panel ten to grupa przycisków gdzie mamy do wyboru opcję Visit Air Base. Tutaj mamy szansę zapoznania się z bliska z wyglądem lotniczej bazy wojskowej. Jeżeli zdecydujemy się na wybór tej opcji, kliknijmy na "monitor". Pojawi się następne okno umożliwiające przemieszczanie się po badanym obiekcie (w pasku menu u dołu ekranu mamy mapę). Należy dodać, że wybieramy spośród kilku baz (osobiście zdecydowałem się na zwiedzenie siedziby RAF-u w Woodhall SPA z lipca 1944). Mojej penetracji towarzyszył szum wiatru i dźwięk pracującego gdzieś w hali motoru. Możemy podejść do wybranego obiektu i po wyborze z menu,



Po lewej:
Wings to cykl multimedialnych encyklopedii. Ale oprócz nauki (na przykład na podstawie podobnych jak ta bazy podstawowych danych o samolotach - całe mnóstwo) proponuje nam zabawę i inne atrakcje.

u dołu ekranu, funkcji Label, uzyskać dostęp na przykład do danych o interesującej nas maszynie. Pojawiają się wtedy strzałki z podpisami do określonych elementów (jest to jedenaście parametrów takich jak typ radaru, uzbrojenie itp.). Jeżeli przełączymy Label na Database, dostaniemy się do następnego panelu. Jest on dostępny w innym miejscu, więc wspomnę o nim jeszcze. Następna funkcja Nawigatora, Aircraft, umożliwia szybki podgląd maszyn na lotnisku. Zoom in, Zoom out przybliżają i oddalają obiekty. Samoloty można oglądać z dowolnej strony. Nadeszła ta chwila - Aircraft Data odsłoni

" Zasiądź za sterami powietrznych egzekutorów! Hulaj dusza! Piekła nie ma nigdzie w pobliżu! "

przed nami wszelakie parametry maszyn. Uzyskamy pełną informację o uzbrojeniu (następna plansza, gdzie zobaczymy między innymi dokładne umiejscowienie rakiet, broni maszynowej itp.). Ponadto możemy obejrzeć sekwencję wideo z wybraną maszyną w roli głównej. Dodatkowych parametrów jest całe mnóstwo i przytoczenie tutaj ich wszystkich zdecydowanie mija się z celem (brak miejsca!!!). Może wspomnę tylko, że dowiemy się w jakich operacjach i gdzie wykorzystywano dane maszyny (fascynująca lektura!). Kontynuując, powinienem wspomnieć o pozostałych opcjach w panelu. Czwartą z kolei jest War Reports. Po jej wyborze będziemy mogli ujrzeć na własne oczy dywanowy nalot niemieckich bombowców czy pacyfikację wietnamskiej wioski. Jakość filmów jest różna, no, ale jeżeli chcemy oglądać archiwalne nagrania, musimy pogodzić się z nieco zamazanym, czarno-białym obrazem (w wypadku filmów z wojny wietnamskiej projekcje są oczywiście kolorowe, nie spodziewajmy się jednak S-VHS). Uzyskamy również dokładny opis każdej akcji, a sugestywny głos lektora wprowadzi nas w odpowiedni nastrój pragnienia czerpania ze źródła wiedzy. Jeżeli interesuje nas dokładna chronologia zdarzeń, uaktywnijmy Time Lines. Będziemy wtedy mogli zobaczyć podręcznikową wersję ataku lotniczego czy zasięgu działań wojennych z symulacją ich przebiegu na mapie. Pozwala to zorientować się co do skali omawianych wypadków, dokładnego ich umiejscowienia itp. (aż kręci się w głowie!). Panel sterowania wyposażony jest jeszcze w dwa klawisze. Database daje nam możliwości, o których pisałem wcześniej. Natomiast ostatnia opcja to gratka dla każdego prawdziwego "lotnika". Flight Sims jest symulatorem przedstawianych i opisywanych w WINGS maszyn! O jego możliwościach dowiedziałem się z suchej notki "monitora" kokpitu, po czym błyskawicznie uaktywniłem tę funkcję. Nie zawiodłem się - okazało się, że wszystkie maszyny, w które z nabożeństwem gapiłem się przez kilkadziesiąt godzin są osiągalne i można zasiąść za ich sterami. O swoich doznaniach napiszę tylko tyle, że była to czysta rozkosz i każdy kto lubi symulacje powinien opróżnić skarpetę i postarać się za wszelką cenę zdobyć Wings na własność. Czas na podsumowanie. The Ultimate Encyclopedia of Military Aircraft and Aviation (tak brzmi pełna nazwa omawianego produktu) jest kompendium wiedzy na temat lotnictwa, przedstawionym w niezwykle interesującej formie. Całymi dniami możemy przeglądać przebogate zbiory programu sycąc oczy projekcjami zdjęć lub sekwencji wideo, względnie czytając o przerażających wynikach i skuteczności latających potworów. Ponadto oprócz setek danych, z wypiekami na twarzy zasiądziemy za sterami prawdziwego Messerschmitta! Odlot! Oprawa graficzna i dźwiękowa nie pozostawiają wiele do życzenia. Poważę się nawet na stwierdzenie, że jest doskonała. Cóż, można jeszcze dodać - żal, że doba ma tylko 24 godziny!

Po lewej w głębi:
Widzimy tutaj jeden z wielu filmików obrazujących działania wojenne prowadzone w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat.

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Maris
Dystrybutor:
Maris
tel. (0044) 1819434393
Minimalna konfiguracja:
386,8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 39,99 GBP

W laboratorium

muzyka

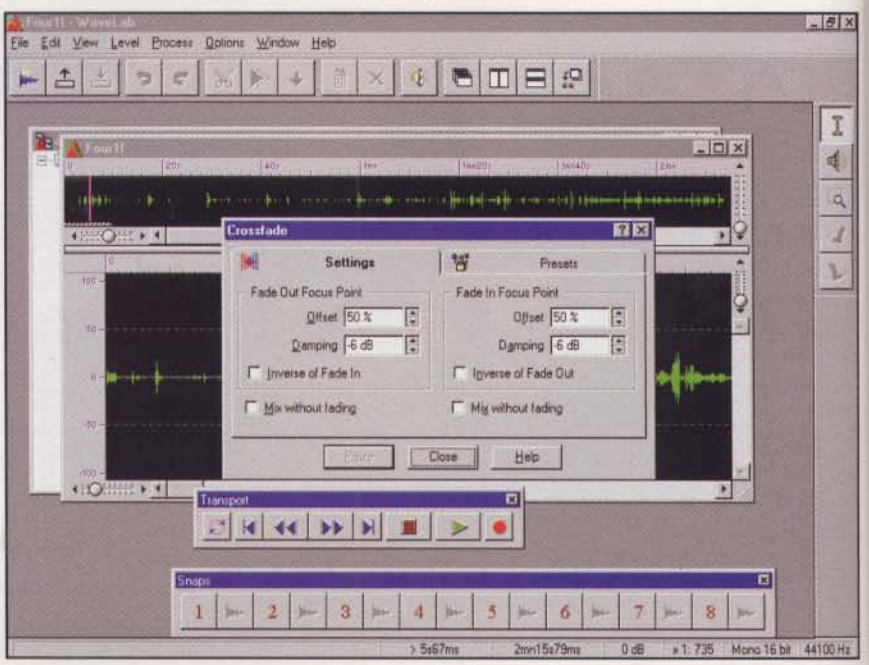
Po prawej: Już standardem jest możliwość hurtowych zmian w plikach dźwiękowych

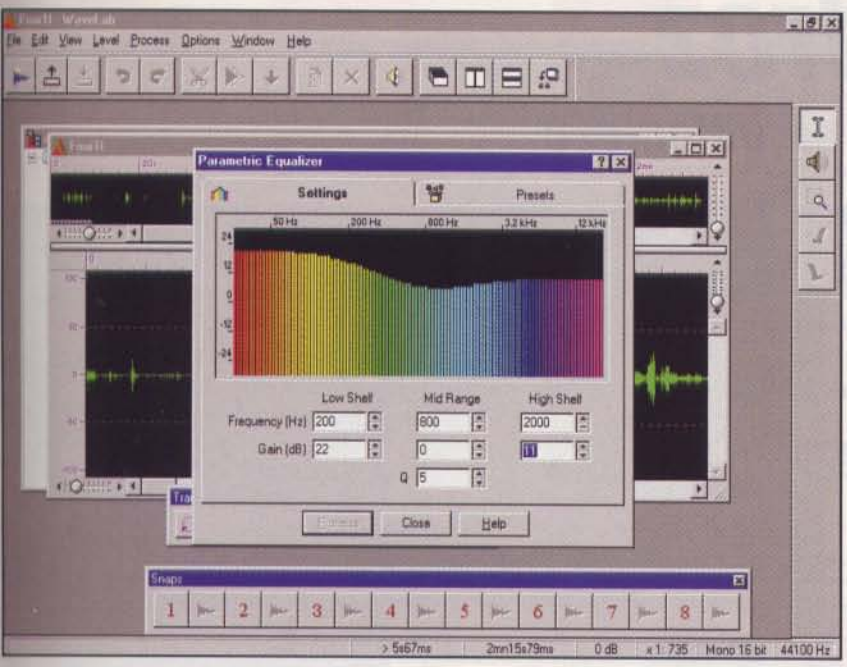
W poprzednim numerze CDA opisywaliśmy słynny program muzyczny Cubase Score. Jak zapewne pamiętacie jest to uniwersalne narzędzie do edycji i obróbki dźwięku. W tym numerze zamieszczamy opis kolejnego programu tej samej firmy, tym razem bardziej wyspecjalizowanego.

Program nosi nazwę Wavelab i - jak sama nazwa wskazuje, służy on do obróbki sampli w formacie wav. Jeśliby nazwać Cubase jednym z najlepszych programów do edycji dźwięku, to Wavelab kwalifikuje się do rankingu najlepszych narzędzi do obrabiania i szlifowania utworów stworzonych za pomocą "prawdziwych" instrumentów typu gitara itp. Krótko mówiąc jest to coś w rodzaju profesjonalnego studia nagraniowego na naszym komputerze. Oczywiście w praktyce to wszystko nie jest takie proste. Aby założyć własne studio, potrzebne jest również pomieszczenie o odpowiedniej akustyce do rejestracji utworów, magnetofon 24-ścieżkowy oraz mnóstwo innego sprzętu np., instrumenty muzyczne. Dobry program do obróbki to jednak mimo wszystko połowa sukcesu. Taką połową sukcesu jest posiadanie Wavelaba.

Jak każde profesjonalne narzędzie, Wavelab jest ściśle wyspecjalizowany. Za jego pomocą nie można rejestrować dźwięku. Czynność tę najlepiej wykonać na profesjonalnym magnetofonie, a następnie zapisany utwór przekonwertować odpowiednim programem do formatu wav. Może to być nawet Rejestrator dźwięku z Windows 95. Przy odpowiedniej karcie muzycznej (absolutne minimum to pełny Sound Blaster AVE 32) i odpowiednim skonfigurowaniu ustawień w panelu sterowania, nagranie będzie miało wystarczającą jakość. Kiedy już tego dokonamy, kolejną czynnością będzie obróbka. Jak wiadomo, nie ma nagrania bez szumów, zakłóceń i zniekształceń. Wszystko to łatwiej jest korygować, kiedy zamienimy dźwięk na postać cyfrową. I wtedy właśnie Wavelab pokazuje, co potrafi. Po pierwsze: analiza częstotliwości, możliwe jest przeprowadzenie jej dwoma metodami - linearną i logarytmiczną. Jeżeli chcemy, można przeprowadzić analizy osobno dla różnych zakresów częstotliwości. Przeważnie chodzi tu o osobne badanie głosu, instrumentów perkusyjnych, basu itp. Następnie filtrowanie, dodawanie i usuwanie (w odpowiednich momentach) bramek szumowych, korektory różnych częstotliwości, itp. Wszystko to można zautomatyzować opcją bath processing, dzięki czemu nie trzeba ustawiać za każdym razem tych samych filtrów. Kiedy już wszystko zostanie dokładnie przeanalizowane, oznacza to, że nadszedł czas na poskładanie utworu w całość. Żaden technik dźwięku nie pracuje bowiem z całym utworem jednocześnie. W plikach wav rejestruje się poszczególne frazy, a następnie za pomocą programu układa je w całość. Najłatwiej proces ten wygląda przy utworze o typowej strukturze: zwrotka, refren. Z całego utworu wybiera się wtedy najlepiej nagrane części przeznaczając je do dalszej obróbki, a pozostałe są eliminowane. Można też podzielić utwór na jeszcze mniejsze części (nie ma tu żadnych reguł). Osobiście proponowałbym takty. Za pomocą programu można układać je w dowolnej kolejności, co pozwoli nawet na skomponowanie utworu dopiero w Wavelab z wykorzystaniem próbek nagranych przy innych okazjach. Jako że ze studia nagraniowego korzysta przeważnie kilka zespołów, możliwe jest zakładanie baz danych, w których przechowywane będą zapisy tylko danej grupy czy wykonawcy.

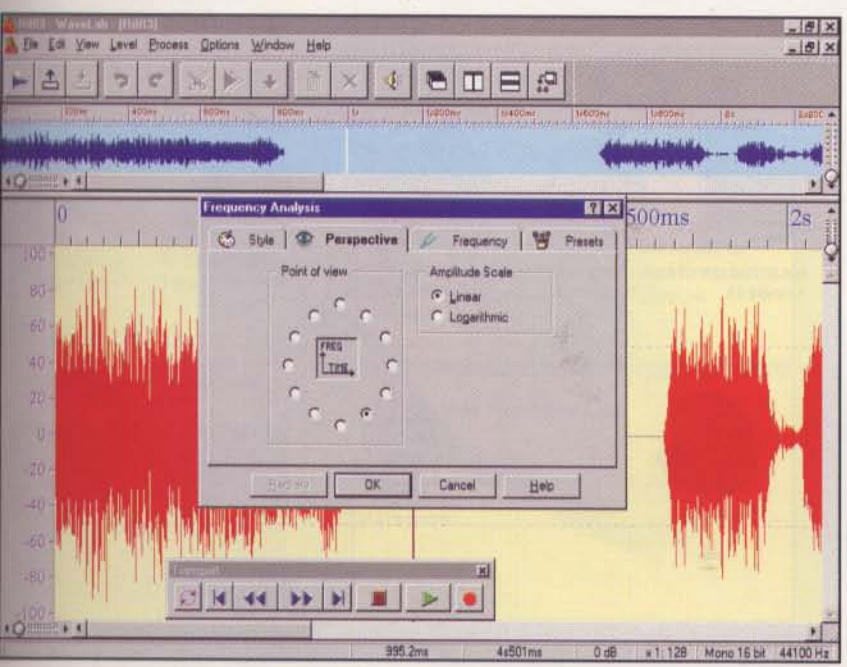
Tym co do tej pory wymieniłem, są opcje istotne dla muzyka. Dla osoby, która zajmować się będzie obróbką ważne są również możliwości edycyjne i wizualizacja dźwięków. Możliwe jest operowanie na wielu próbkach i wstawianie fragmentów z jednej do drugiej, można też odszukiwać powtórzenia, dodawać je, ustawiać filtry i efekty wyłącznie dla wybranych fragmentów bez konieczności zapisywania ich w osobnym pliku itp. W celu analizy wizualnej możliwe jest definowanie kolorów

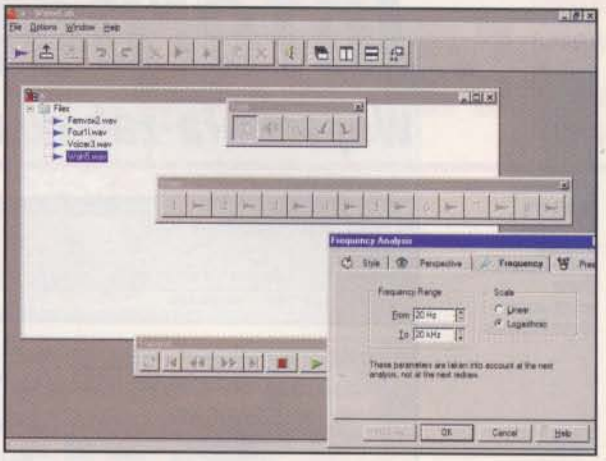




według własnych upodobań, a żeby uprościć edycję, możemy dowolnie powiększyć wykres amplitudy, na którym dokonujemy zmian. Jest też kolorowy wyświetlacz zwany popularnie korektorem (choć nie ma z tym pojęciem nic wspólnego). Tak naprawdę nazywa się to equalizer i służy do graficznego ilustrowania zmian w głośności i częstotliwości dźwięku. W Wavelab można za jego pomocą definiować te parametry dla obrabianego fragmentu.

Nie są to wszystkie możliwości tego narzędzia. Muzyką zajmuję się raczej amatorsko, więc niektórych z nich nawet nie byłem w stanie wykorzystać, ale okazuje się, że istnieją ludzie, dla których nawet to jest za mało. Właśnie dla nich firma Steinberg przygotowała miłą niespodziankę. Otóż Wavelab nie jest platformą zamkniętą, a wręcz przeciwnie. Przeglądając katalog Steinberga nie wiadomo, na co się zdecydować. Zacznijmy od Realtime Engine. Jest to element konieczny, aby działały pozostałe "wtyczki" (ang. plug-in). Pozwala na wykonywanie wielu operacji edycyjnych i korektorskich w czasie rzeczywistym. Teraz pora na właściwe narzędzia. Pierwszym z nich jest DeClicker - program usprawniający edycję i korygujący wiele specyficznych zakłóceń (click). Kolejny, Spectralizer, to ulepszona prezentacja wizualna i kolejne narzędzia do filtrowania. Interesującym narzędziem jest Externalizer, program służący do obsługi słuchawek dla wokalistów. Steruje on podkładem dźwiękowym w ten sposób, że wokalista słyszy dźwięk "przestrzenny", gdzie głos każdego instrumentu dobiega z innej strony. Możliwe jest tu wyróżnienie instrumentu wiodącego (podającego rytm), a także wiele innych opcji. Ostatnie dwa narzędzia to Loudness Maximizer i DeNoiser. Jak same nazwy wskazują, pierwszy służy do szlifowania dźwięku, tak aby był jak najczystszy, drugi natomiast redukuje różnego rodzaju szumy, a także może być wykorzystany do tzw.





remasteringu, czyli odzyskiwania starych nagrań i podwyższania ich jakości (dobry przykład, to utwór Beatlesów: Free as a bird). Jak więc widzimy, każdy znajdzie tu coś dla siebie: zarówno właściciel studia rockowego, jak też osoba zajmująca się rejestrowaniem muzyki poważnej.

Po lewej w głębi: Możliwość ustawiania filtru jest nieocenioną funkcją

Garść uwag

Wyjątkowo dobre narzędzie dla profesjonalistów i tylko dla profesjonalistów. Przeciętny użytkownik, czy ktoś, kto miał styczność tylko z edycją nutową nie będzie w stanie skorzystać z dobrodziejstw tego programu. Jeżeli jednak zajmujemy się obróbką dźwięku do celów komercyjnych, to niewiele jest tak dobrych i użytecznych aplikacji. Tym, co czyni z WaveLaba potężną platformę studyjną, jest przede wszystkim jego otwarta architektura i fakt, że do programu naprawdę jest co przyłączyć. Każda nowa "wtyczka" to kolejne usprawnienia i efekty. Tak, jak Cubase, WaveLab jest produktem najwyższej klasy.

Na koniec wypadałoby wymienić jakąś wadę. Otóż oprócz ceny, żadnej nie znalazłem. Cenie jednak nie ma się co dziwić, gdyż programiści Steinberga włożyli naprawdę dużo pracy, aby uzyskać tak doskonały efekt. Poza tym właścicielowi studia, który pracuje z takim narzędziem, koszty powinny zwrócić się dość szybko.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
Steinberg Soft
Dystrybutor:
Steinberg
tel. (0049) 40211594
Minimalna konfiguracja:
Pentium 133, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Interpodróż

Wspaniała zabawa na odległość

Po prawej
Tak wygląda ciekawie opracowana strona WWW, umożliwiająca poznanie śląska.

W skrócie

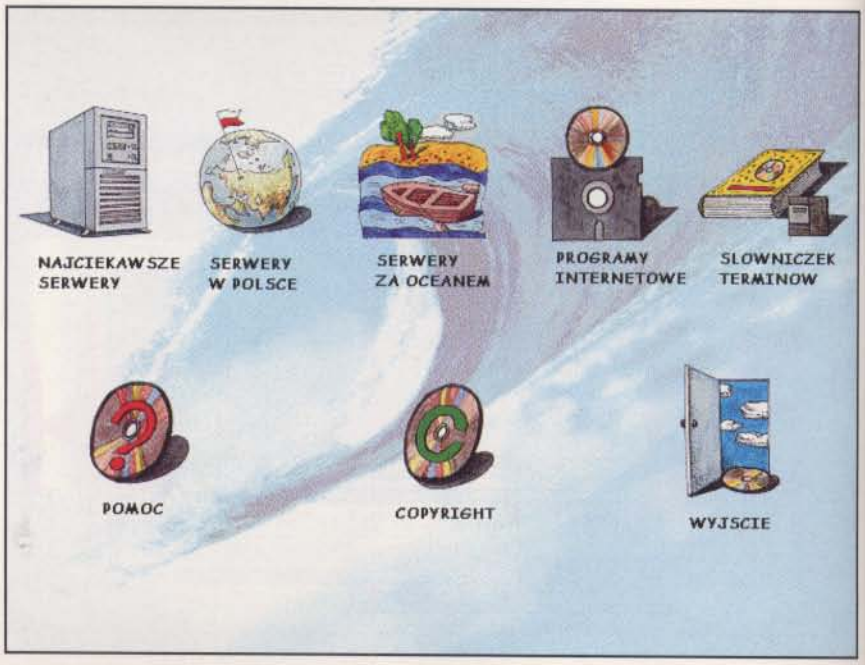
Na krążku znajdziemy najnowsze wersje popularnych przeglądarek internetowych: Netscape 3.0 oraz polskojęzyczną edycję Internet Explorera 3.0. Nie można zapominać o programach do obsługi poczty elektronicznej, ściągania plików, przeglądarkach plików graficznych. Dla starych wyjadaczy przygotowano edytory stron WWW.

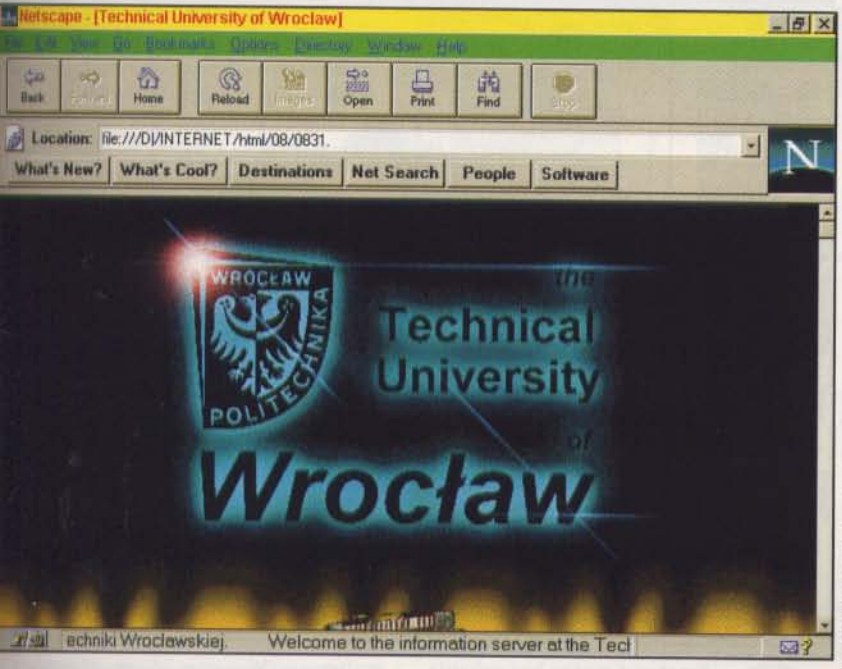
Ocena końcowa

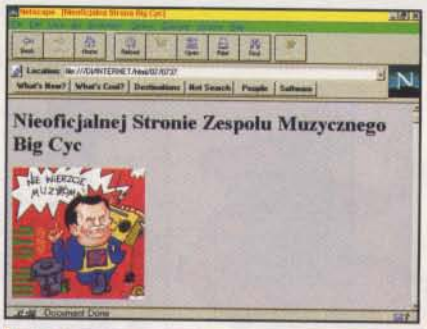
Trudno jednoznacznie ocenić ten program, w naszym kraju jest to bodajże pierwsza tego typu produkcja. Do ideału daleko, ale najtrudniejszy jest zawsze pierwszy krok.

Internet staje się coraz popularniejszy, już dzisiaj korzystają z niego miliony ludzi na całym świecie, liczba ta stale się powiększa. W związku z tym, coraz realniejsze staje się, że już wkrótce każdy w swoim domu będzie posiadał urządzenie umożliwiające podróż po globalnych zasobach sieciowych z szybkością światła bez potrzeby opuszczania swojego domostwa. A zatem, proponuję już teraz zapoznać się z tym wspaniałym tworem, jakim jest ogólnoświatowa sieć komputerowa. Dotąd znana jedynie specjalistom, teraz dzięki popularnym programom gotowa do zaprzyjaźnienia z każdym posiadaczemm komputera.

Czym w ogóle jest Internet? Internet to nic innego jak miliony komputerów na całym świecie, połączonych w całość za pomocą sieci telefonicznej i satelitów. W sumie nie jest to aż tak skomplikowane jakby się mogło wydawać komuś niezbyt rozeznanemu w tym temacie. Teoretycznie aby połączyć się z Internetem, wystarczy komputer, modem i wykupiony odpowiedni abonament. No tak, ale potrzeba jeszcze czegoś - tym czymś jest właśnie program i odrobina wiedzy, którą naprawdę można opanować w kilka chwil, a z pewnością w jednym i drugim przypadku pomoże nam program Internet-przewodnik. Ta prosta, a zarazem pomysłowo pomyślana aplikacja, mieści w sobie wiele opcji, które praktycznie wykonują całą pracę za użytkownika, bez zbędnych komplikacji. Dzięki niej z Internetu korzystać może nawet ktoś, kto zupełnie nie ma pojęcia o poruszaniu się po sieci. Dobrze, a więc zobaczmy, co takiego ma w sobie omawiany przewodnik. Po pierwsze posiada spis najciekawszych serwerów i to nie tylko w Polsce, ale to właśnie na rodzime zasoby internetowe twórcy programu położyli największy nacisk. Zgromadzono ponad tysiąc stron w języku polskim, o bardzo różnorodnej tematyce - każdy więc powinien tu znaleźć coś dla siebie. Katalog serwerów podzielony jest na trzy części: w pierwszej znajdziemy najciekawsze (zdaniem specjalistów) serwery na świecie, w Polsce i za oceanem, czyli w USA (a nie w Bzikolandii, jak sugeruje pewien różowy jegomość zwany tygryskiem); dwie kolejne to informacje o omawianych stronach oraz krótki przypis informujący, co na nich znajdziemy. Klikając na stronę, oczywiście bez uruchamiania Internetu, mamy okazję obejrzeć ją nieco dokładniej, czyli w powiększeniu, ale żeby "wgryźć się" w temat nieco głębiej, należy już się tam wybrać, w takim razie klikamy na ramkę z tekstem, znajdującą się obok i wlała! Zakładając że spełniliśmy wszystkie inne wymagania, konieczne w przypadku korzystania z Internetu, zostaniemy automatycznie przeniesieni na żądaną stronę. Prawda że proste? Opcja: serwery za oceanem, wygląda trochę inaczej, lecz zasadniczo nie różni się od pozostałych. Tutaj możemy dowiedzieć się, o czym jest dana strona, lecz niestety zobaczyć ją możemy dopiero wtedy, gdy się tam wybierzemy. Połączenie można nawiązać równie prędko, jak w pozostałych przypadkach. Rzecz oczywista - gdy mamy do czynienia z tak obszernym spisem, nie obejdzie się bez opcji poszukiwania. Tutaj







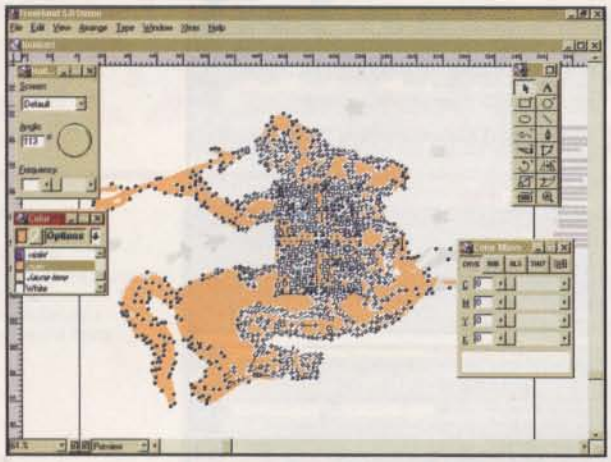
est ona zbudowana w ten sposób, aby użytkownik mógł pogrupować wybrane erwery w dowolnie wybrane grupy ematyczne. Z czasem, gdy już trochę olatamy po sieci i odwiedzimy wiele iekawych miejsc, z pewnością wśród nich najdą się i takie, które szczególnie rzypadną nam do gustu. Co zatem uczynić, by za każdym razem nie szukać od nowa ulubionego adresu? Można oczywiście go obie zapisać w podręcznym kapowniku (tak robi tygrysek), ale o wiele prościej będzie po prostu go sobie zaznaczyć (adres, nie tygryska), a ten automatycznie zostanie przeniesiony do katalogu Ulubionych erwerów. Gdyby z czasem któraś ze stron nam się znudziła (lub została doszczętnie wyeksploatowana - czytaj: skopiowana), można takowy adres wykreślić z grona swoich ulubionych, wyrzucić z pamięci komputera i skazać na wieczną tułaczkę. Na wieczną tułaczkę, rzecz jasna po Internecie, możemy skazać się sami, a to za sprawą programów internetowych, które znajdziemy w jednej z opcji. Dzięki nim poruszanie się po sieci będzie jeszcze łatwiejsze - jeszcze?! Czy to w ogóle jest możliwe? - ano jest, dzieje się tak wtedy, gdy zawór tłocząco-ssący znajdzie się w położeniu horyzontalnym i rozpocznie transport danych na poziomie podstawowych poziomów świadomości misia rozbójnika. Zupełnie bez sensu, czy ktoś coś z tego zrozumiał? Ja też nie, ale uwaga, to samo może Was spotkać, gdy będziecie korzystali z sieci, ponieważ Internet to inny świat, w nim obowiązują inne reguły, którym często towarzyszą równie egzotyczne pojęcia; a więc nie ma rady - jeśli chcecie wejść do tego świata i czuć się w nim swobodnie i swojsko, trzeba poznać język, którym porozumiewają się wszyscy użytkownicy Internetu. A gdzie pobrać takie lekcje? Można skorzystać ze szkoły różowego tygryska, bądź też zajrzeć do jednej z opcji obecnej w omawianym programie; znajdziemy w niej słowniczek terminów związanych z Internetem (bardzo pomocna rzecz, toteż od niej proponuję rozpocząć tę niezwykle ciekawą edukację).

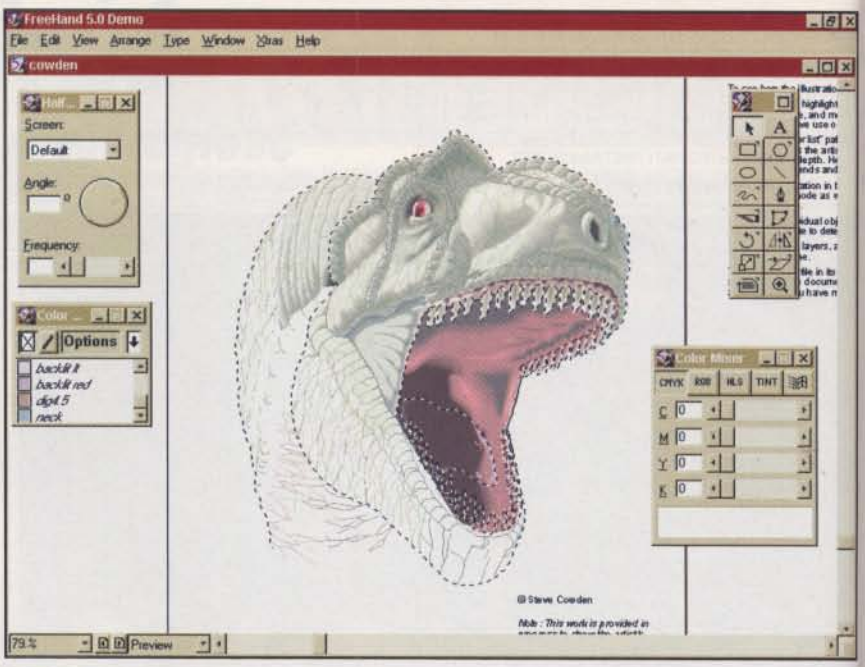
Proszę nie odnosić mylnego wrażenia, że omawiany przewodnik jest programem przeznaczonym wyłącznie dla żółtodziobów - wręcz przeciwnie, przecież jego celem jest maksymalne ułatwienie poruszania się po sieci, a o to chyba chodzi nie tylko początkującym "Jankom Mnemonikom". No cóż, trzeba przyznać, że pomysł jest niezgorszy, pozostaje tylko jedna wątpliwość, dotycząca aktualności danych zawartych w tym programie. Trzeba pamiętać o fakcie, że Internet to miejsce, gdzie zmiany następują w piorunującym tempie, adres który jeszcze dzień wcześniej był aktualny, dnia następnego może już nie istnieć, a zatem wydając tego typu spis, trzeba nastawić się na częste aktualizowanie danych. Grafika w programie nie jest niczym nadzwyczajnym, opcje są zaprojektowane bardziej po to, aby były wygodne w użyciu, niż żeby ładnie wyglądały, co oczywiście nie jest wadą, ale nie zaszkodziłaby odrobina wyobraźni podczas ich projektowania. Warto zwrócić na to uwagę - użytkownik nie jest ślepy, a bardzo często to właśnie wygląd zewnętrzny decyduje o popularności programu. Generalnie ocena wypada pozytywnie, program jest z pewnością ciekawą propozycją, którą powinien poznać każdy, kto ma, zamierza mieć, bądź też przypuszcza, że zamierza mieć do czynienia z Internetem.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Producent:
Windpol
Dystrybutor:
Windpol
tel. (022) 6369497
Minimalna konfiguracja:
386,4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 79,00 zł



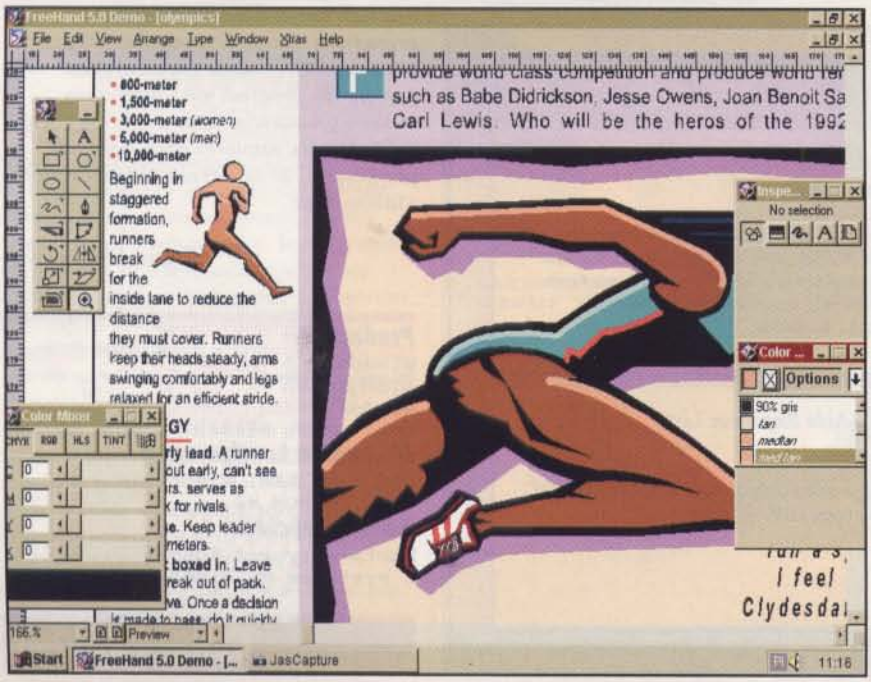


Rynek programów służących do tworzenia dwuwymiarowej grafiki wektorowej jest silnie zmonopolizowany. W naszym kraju praktycznie liczy się jedynie Corel Draw, którym posługują się wszyscy, od prywatnych użytkowników wykorzystujących go do robienia wizytówek, po profesjonalne firmy reklamowo-wydawnicze (swego czasu słyszałem nawet o gazecie składanej przy pomocy tego pakietu). Ze świata dochodzą wieści o ostrej konkurencji pomiędzy wspomnianym produktem Corela a Designerem Micrografx'u. Tymczasem niezbyt często wspomina się o aplikacji noszącej wdzięczny tytuł Freehand, która moim zdaniem niczym nie ustępuje swym bardziej znanym konkurentom, a pod wieloma względami nawet ich przewyższa.

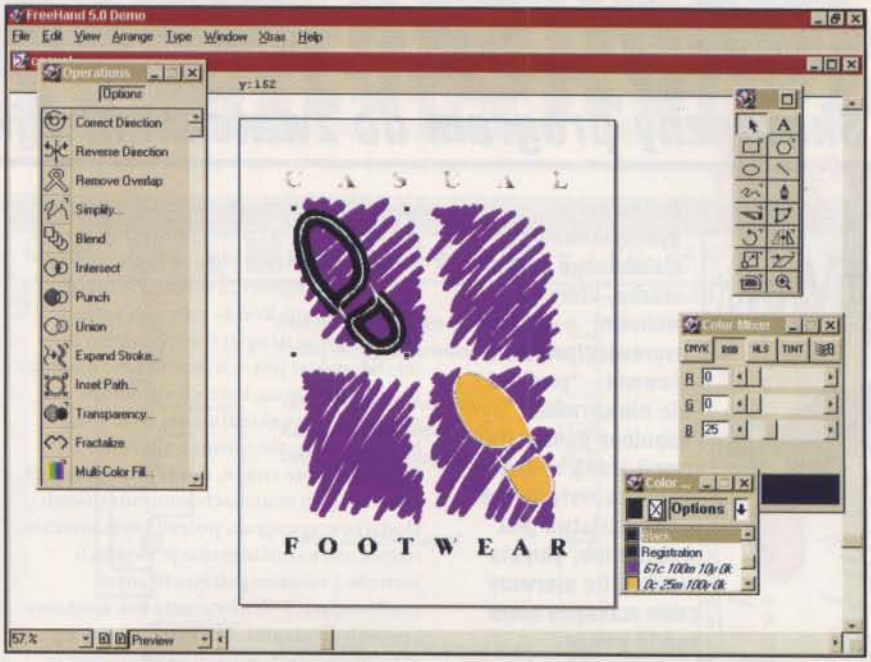
Freehand - "wolna ręka"

Naprawdę dobry program graficzny

O Freehand można bez wahania powiedzieć, że służy do rysowania. Wiem, że brzmi to jak banał, lecz pragnę na wstępie podkreślić ścisłą specjalizację programu, dzięki której może on osiągnąć perfekcję w wybranej dziedzinie. Jak już wspomniałem, filozofia pracy z aplikacją nieco odbiega od rozwiązań znanych z popularnych programów do przetwarzania grafiki wektorowej (mam na myśli przede wszystkim popularnego Corel Draw). Tutaj budowa interfejsu podporządkowana jest przede wszystkim obsłudze i konfiguracji narzędzi używanych do rysowania, a nie konkretnym obiektom graficznym. Wszystkie procesy odbywające się na rysunku natychmiast odzwierciedlane są w odpowiednich oknach kontrolnych (na przykład po narysowaniu dowolnej figury, w okienku Inspector pojawiają się jej parametry takie jak liczba wierzchołków, informacja o tym czy ścieżka została zamknięta, kolor i rodzaj konturu oraz wypełnienia itd., tam również możemy je w dowolny sposób modyfikować). Zestaw narzędzi, jak zwykle w tego typu programach, podzielony został na kilka palet, z których użytkownik wybiera interesujący go przyrząd i określa jego parametry. W bardzo interesujący sposób rozwiązano problem wyboru kolorów stosowanych do rysowania - w tym celu przewidziano dwa okienka: Color List i Color Mixer. W pierwszym z nich przedstawiana jest lista dostępnych w danej chwili kolorów. Jak łatwo zauważyć, początkowo jest ona niezwykle uboga - składa się tylko z barw czarnej i białej. Do wzbogacenia palety służy drugie z wymienionych okien - Color Mixer. Tutaj możemy, niczym malarz, mieszać kolory podstawowe, tak by otrzymać interesujący nas odcień. Do wyboru mamy kilka modeli koloru: RGB, CMYK, HLS, wybór jedynie odcienia barwy podstawowej (TINTS) lub elementu bieżącej palety Windows. Uzyskany w mikserze kolor dodajemy następnie do listy aktywnych barw za pomocą polecenia Options/New i już możemy wykorzystywać go do rysowania. Łatwość operowania kolorami w Freehand wyraża się także możliwościami przeciągania pola edycji barwy pomiędzy różnymi okienkami (na przykład dowolny kolor z listy możemy przeciągnąć myszą do stosownego pola w Inspectorze, przez co

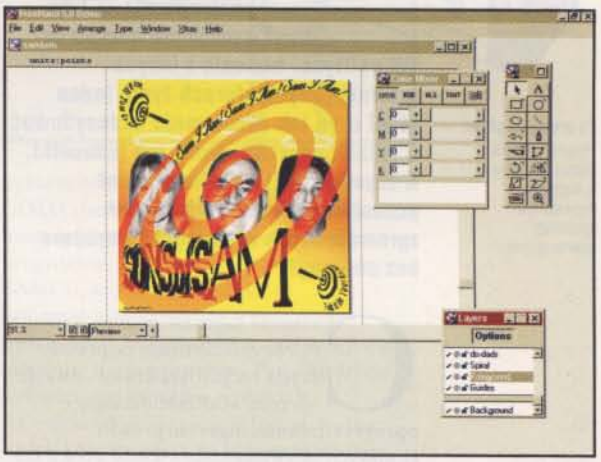


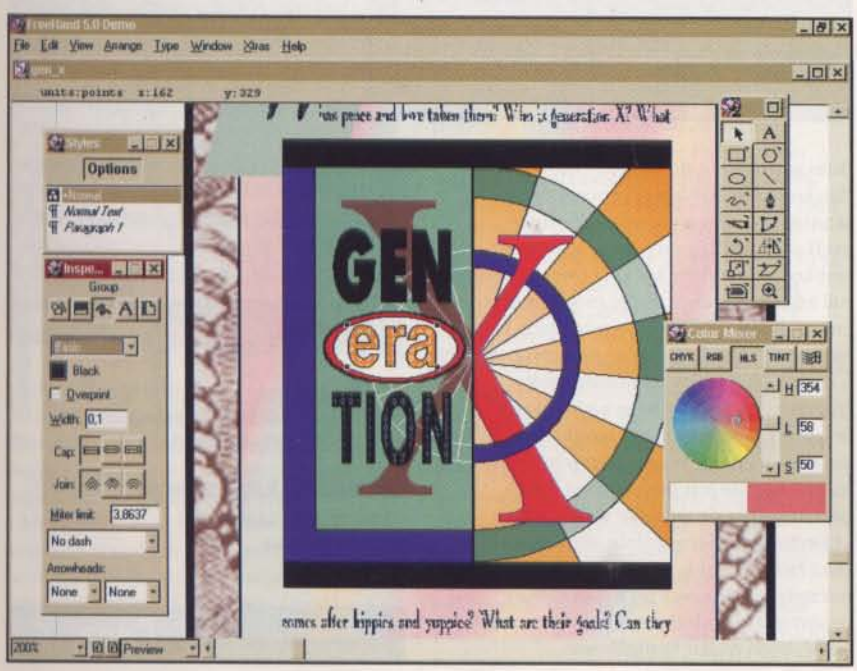
zdecydujemy na przykład o kolorze wypełnienia figury zamkniętej lub konturu). W podobny sposób żonglujemy innymi parametrami graficznymi (desennie, grubość i kształt linii, rodzaj tekstury itd.), i za każdym razem interfejs programu jak gdyby dopasowuje się do naszej ręki. Chyba właśnie funkcjonalność interfejsu w bardzo inteligentny sposób odzwierciedlającego aktualną sytuację na rysunku jest największą zaletą opisywanego produktu. Podczas pracy użytkownik niezwykle rzadko jest zmuszony do długiego poszukiwania w gąszczu palet i okienek kontrolnych właściwego elementu, którego użycie jest w danej chwili nieodzowne. Początkowo wydawało mi się, że sporą wadą interfejsu jest kompletne niewykorzystanie prawego przycisku myszy (podstawowy element Corel Draw). Zamiast tego na niektórych elementach musimy dwukrotnie kliknąć, by



"Przyzwyczajenie jest podobno drugą naturą człowieka. Wyuczone nawyki, setki razy powtarzane schematy niezwykle trudno wykorzenić i przejść na zupełnie nowy styl działania. Jednak czasami warto podjąć taki trud, w zamian bowiem możemy uzyskać większą efektywność mniejszym kosztem."

otworzyć menu związane z ich konfiguracją (na przykład elementy podstawowej palety narzędzi). Po pewnym czasie przestało mi to jednak przeszkadzać i obecnie nawyk wciskania prawego przycisku umarł we mnie śmiercią naturalną (chociaż nie twierdzę, że przyjęty przez autorów Freehanda styl jest lepszy - jest po prostu odmienny). Oczywiście, dobry program graficzny oprócz wygodnej obsługi musi charakteryzować się także szerokim wachlarzem oferowanych możliwości. W wypadku Freehand norma ta jest absolutnie spełniona (pod tym względem wydaje mi się, że program stoi na podobnym poziomie co dzieła konkurencji). Zarówno początkujący, jak i zaawansowany grafik znajdzie tutaj wszystko, co jest mu do szczęścia potrzebne (kreślenie figur geometrycznych, linii prostych, krzywych łamanych, krzywych Beziera, wprowadzanie tekstów i inne potrzebne w tego typu programach funkcje). Rozczarowani mogą być tylko kreślarze pragnący wykorzystywać aplikację do tworzenia rysunków technicznych. Jak już zaznaczyłem na wstępie, mamy do czynienia z programem do rysowania, lecz nie kreślenia - Freehand nie stara się bowiem konkurować z AutoCADem i chwała mu za to. Natomiast szczerze zachęcam do wypróbowania palety narzędzi specjalnych (Xtra Tools) oraz przekształceń (Operations). Szczególnie w drugiej z wymienionych grup znajdziemy interesujące elementy, pozwalające uzyskać na rysunku niespotykane efekty wizualne (Fractalize, Multi Color Fill, Blend, Punch itd.). Nie ukrywam, że w trakcie krótkiej styczności z tym, moim zdaniem, rewelacyjnym narzędziem na pewno nie





zdołałem zgłębić wszystkich jego tajników, jednak to, co zobaczyłem, utwierdziło mnie w przekonaniu, że niewielka popularność programu na światowych rynkach jest dla niego niezwykle krzywdząca. Podobną opinię wyraził mój znajomy, który profesjonalnie zajmuje się grafiką komputerową i twierdzi, że w dziedzinie dwuwymiarowej "wektorówki" Freehand nie ma sobie równych. Kto wie, być może po rozpadzie Aldusa (producent programu) i wykupieniu praw do jego dystrybucji przez potężną firmę jaką jest Macromedia, nie najlepsza pozycja rynkowa produktu ulegnie poprawie. Życzę mu tego z całego serca.

ADAM FRYDERYK

Producent:
Aldus/Macromedia
Dystrybutor:
Macromedia
tel. (001) 4152522000
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66,8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster AWE 32, Adlib

Cena: ✆

Błogi sen menedżera

Skuteczny program do zwalczania wirusów

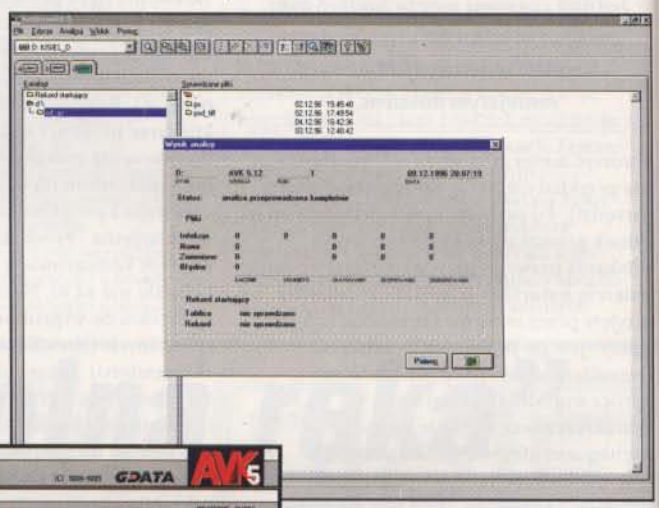
PEŁNA KOMERCJA 100% GRATIS

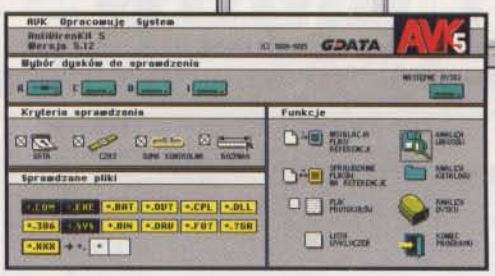
Podczas dymisjonowania nieudolnego ministra skarbu, który próbował usprawiedliwiać się słowami - "przecież nic nie ukradłem", Napoleon Bonaparte rzucił jedną ze swych słynnych złotych myśli - "złodziejstwo jest wybaczalne, głupota nie!". O ile pierwszy człon maksymy może budzić pewne kontrowersje, o tyle drugi wydaje się bezsporny. W polityce, biznesie i innych newralgicznych sferach życia jeden głupi czyn lub słowo może zadecydować o losach państwa, firmy lub jednostki. A czymże, jeśli nie głupotą jest pozostawienie ważnych danych zgromadzonych w pamięci komputera bez ochrony?

Po prawej w głębi: Program działa bezproblemowo w każdym popularnym systemie operacyjnym

Co może zagrażać naszym danym? Niebezpieczeństwo doprawdy czyha na każdym kroku - Awarie sprzętu, wadliwie działające oprogramowanie, ingerencja osób złośliwych lub wysłanników konkurencji czy wreszcie błędy użytkownika (np. ktoś dla zabawy wpisał w linii poleceń "format c:", po czym potrącony przez kolegę oparł palec na klawiszu ENTER). W większości wypadków (poza ostatnim z wymienionych) istnieją sposoby eliminowania lub chociażby minimalizowania zagrożenia: w tym celu stosuje się UPSy, systemy dublowania sprzętu i danych, kopie zapasowe i inne tego typu zabezpieczenia. Jednak najczęściej spotykanym problemem jest ochrona przed wirusami komputerowymi - groźnymi wytworami złośliwości programistów. W tej materii stosunkowo najczęściej zdarzają się nieprzyjemne niespodzianki, ale i najłatwiej im w porę zaradzić. Jednym z najlepszych i najbardziej renomowanych pakietów zapobiegających infekcjom mikrobami jest AntiVirenKit niemieckiej firmy G Data. W jego skład wchodzą programy działające w systemach Windows, DOS oraz tak zwana wersja wsadowa, czyli instalująca się w pliku autoexec.bat i uruchamiana przy każdym starcie maszyny. Sercem pakietu jest wysoce efektywny system wykrywania i niszczenia wirusów oparty na dwóch metodach działania: obliczaniu dla każdego pliku znajdującego się na dysku tak zwanych sum kontrolnych i sprawdzaniu ich za każdym razem ze wzorcem zapisanym w tablicy (metoda bardzo skuteczna, o ile zapisania wzorcowych sum kontrolnych dokonamy natychmiast po zainstalowaniu na dysku plików o stuprocentowej sterylności) oraz sprawdzaniu, czy w plikach nie występują charakterystyczne dla wirusów struktury oraz fragmenty kodów znanych wirusów. Dzięki użyciu drugiej z wymienionych metod, pakiet jest w stanie wykryć nie tylko popularne wirusy, których sygnatury zapisane są w uaktualnianej co miesiąc bazie danych, ale również mikroby dotychczas nie znane, dopiero pojawiające się w naszych systemach komputerowych. Dodatkowo program potrafi błyskawicznie rozpoznać wszelkie mutacje zwykłych wirusów i wirusów polimorficznych (zmieniających dynamicznie swą strukturę i sposób działania). Niektóre z bardziej zaawansowanych funkcji wykonywane są tylko podczas przeszukiwania powierzchni dysku na poziomie fizycznym (Analiza dysku), która to opcja dostępna jest tylko z poziomu wersji DOSowej i z uwagi na swój charakter jest procesem niezwykle długotrwałym, który powinno się wykonywać jedynie raz na jakiś czas, w razie potrzeby lub prewencyjnie. Zwracającą uwagę cechą AVK 5, niewątpliwie miłą dla potencjalnych użytkowników, jest duża w stosunku do konkurentów szybkość działania standardowej procedury skanującej - przeszukiwanie średniej wielkości twardego dysku przebiega na tyle szybko, że w trakcie trwania owej czynności nie zdążyłem nawet dopić mojej herbaty bez cukru. Równie zachęcająco wygląda lista światowej klasy firm, które już stosują pakiet w codziennej pracy (zamieszczamy jej fragment na stronie wraz z niniejszym tekstem). Oczywiście nie mogło obyć się bez możliwości pracy w sieci komputerowej, która obecnie jest podstawową drogą przenoszenia się wirusów w firmach i instytucjach. Szczególnie administratorzy sieci Novell znajdą w AVK 5 użyteczne narzędzie, ponieważ po wyposażeniu programu w dodatkowy moduł serwerowy NLM, będą mogli kontrolować bezpieczeństwo danych znajdujących się na serwerze.

W parze z wysoką efektywnością działania programu idzie łatwość jego obsługi. Interfejs jest bardzo przejrzysty i łatwy w opanowaniu nawet dla zupełnie niedoświadczonego użytkownika. Co bardzo istotne, program został całkowicie spolszczony tak, że wszelkie informacje, komentarze i opisy opcji dostępne są w naszym rodzimym języku. Dla niezaawansowanych łowców wirusów jest to z pewnością duży plus, jednak starzy wyjadacze chyba poczują pewien niedosyt, gdyż program w nieznacznym stopniu daje możliwość konfigurowania i kontrolowania przebiegu procesów wyszukiwania i unieszkodliwiania infekcji. Niezbyt imponująco przedstawia się także zawarty tu katalog wirusów, jednak poza wymienionymi mankamentami (które swoją drogą są raczej lekkiego kalibru) trudno znaleźć jakieś zarzuty formalne obniżające wysoką ocenę programu na światowych rynkach (jej wyrazem było między innymi przyznanie mu pierwszego wyróżnienia na Softargu '95). Wszystkim, którym bezpieczeństwo danych leży na sercu, polecam instalację AntiVirenKit na własnej lub firmowej maszynie.





Jan Jankowski

Producent:
G DATA Software

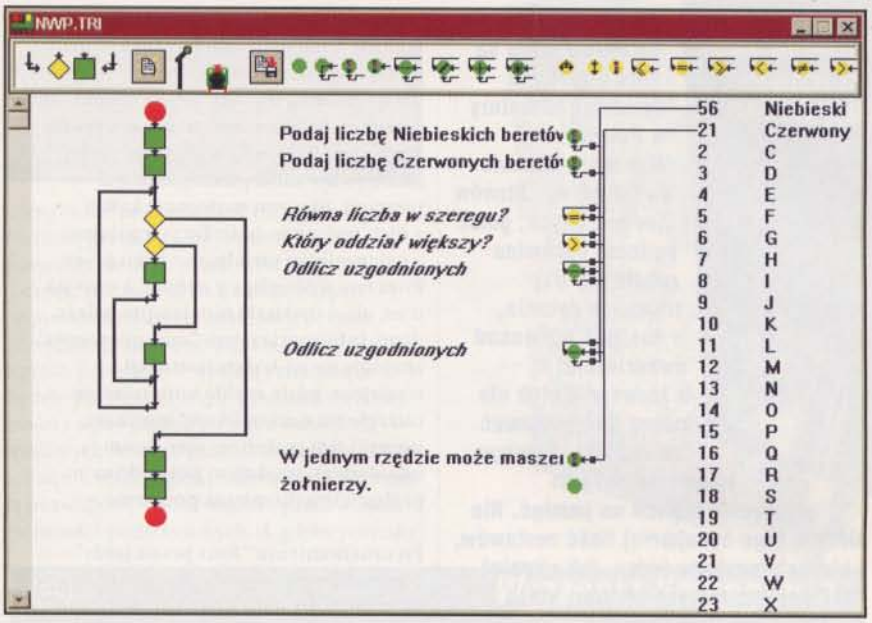
Dystrybutor:
LTP Data Media Software
tel. (0966) 42330

Minimalna konfiguracja:
386,4 MB RAM,
DOS/Windows, VGA

Cena:

Druga kolejka
czyli wagonowe programowanie

W jednym z poprzednich numerów CD Action miałem przyjemność opisywać wersję kolejki opatrzoną numerem 1. Nie ukrywam, że pomysł wykorzystania analogii pomiędzy tworzeniem programów komputerowych, a zabawą dziecinną kolejką elektryczną (ten model idealnie odzwierciedla strukturę schematu blokowego programu) od razu przypadł mi do gustu. Jak się później dowiedziałem, moja opinia na temat programu nie była odosobniona - w podobnym duchu wypowiadali się o nim redaktorzy zajmujący się informatyką na łamach czołowych polskich magazynów komputerowych (Chip, Enter, Świat Bitów). To miło znaleźć się w tak doborowym towarzystwie.



Po lewej: Okno programu ukazuje nam jeden z wielu algorytmów możliwych do zrealizowania w Train 2.0

Jednak to nie o moim samopoczuciu pragnę Państwa poinformować, lecz o ukazaniu się kolejnej (2.0) edycji programu Train. Dzięki uprzejmości Pana Andrzeja P. Urbańskiego mam okazję i tym razem podzielić się z Czytelnikami wrażeniami na jej temat. Przyznam się, że od czasu pierwszego kontaktu z "kolejką" obraz tego programu nieco zatarł się już w mojej pamięci. Z tym większą przyjemnością ponownie zagłębiłem się w fascynujący świat torowisk, semaforów, zwrotnic i stacji. Wszystko tu jest takie znane i oczywiste - pociąg jedzie od stacji do stacji wioząc szereg wagonów, dróżnik (czyli programista) ustawia zwrotnice i semafory,

Przypominamy

Po raz pierwszy program Train opisywaliśmy w numerze 2/96 CDA, gdzie na załączonym krążku znalazła się również wersja demonstracyjna tej interesującej aplikacji. Stwierdziliśmy zgodnie, że program może stanowić pierwszy etap nauki programowania. Na cover dysku w poprzednim numerze zamieściliśmy z kolei nowszą wersję Traina, z uwagi na brak miejsca w grudniowym numerze, krótkie jej omówienie zamieszczamy dopiero teraz.

parowóz wydaje przyjazne pogwizdywania (wersja 2.0 jest już udźwiękowiona), czujemy się jak w Lokomotywie Juliana Tuwima, a przy okazji poznajemy tajniki konstruowania algorytmów, analizy schematów blokowych i ich transformacji na postać programu komputerowego. Train zamienia nasz komputer w zupełnie nową maszynę (o nazwie Uran), od początku do końca zaprojektowaną na wzór rzeczywistych procesorów, a jednak znacznie prostszą i łatwiejszą do zrozumienia. Dzięki temu, po gruntownym opanowaniu tajemnic Urana użytkownik będzie przygotowany do kolejnego kroku - zmierzenia się z rzeczywistymi komputerami i realnymi językami programowania - będzie to jednak przejście łagodne i oparte na

> *"Train 2.0 traktuję jako punkt startu do dalszego rozwijania produktu np. o liczby rzeczywiste, tablice, zmienne dynamiczne, podprogramy itd."*
> *Andrzej P. Urbański - Autor programu*

solidnych podstawach. Proces wykonywania programu przez komputer został zobrazowany na kilku poziomach logicznych, a także bezpośrednio związanych ze sprzętem. Poza reprezentacją algorytmu w formie sieci kolejowej, zapisem programu za pomocą języka wysokiego poziomu (połączenie uproszczonych struktur BASICA i Pascala) i ukazaniem stanu wewnętrznych rejestrów procesora, Uran ma teraz nawet własny asembler, czyli symboliczny język umożliwiający komunikowanie się wprost z procesorem za pomocą elementarnych rozkazów. Dwa ostatnie poziomy dotykają już niemalże płytki krzemu i z pewnością stanowią najtrudniejszą do wyjaśnienia lekcję. Jednak dzięki uproszczeniu budowy modelu komputera, a nade wszystko przystępnie napisanemu podręcznikowi (do wersji 2.0 dołączony jest suplement) może ją zrozumieć nawet początkujący adept informatycznego rzemiosła. Jak już wielokrotnie podkreślałem, program na każdym z wymienionych poziomów znakomicie spełnia funkcje edukacyjne. Jedyne zastrzeżenie jakie mógłbym wysunąć pod jego adresem dotyczy nadmiernego wykorzystywania kontrowersyjnej komendy GOTO (bezwarunkowy skok do określonej instrukcji) występującej w języku zapisu programów. Jest to niewątpliwie spadek po BASICU, który przez większość informatyków uznawany jest za mało dydaktyczny. Wątpliwości rozwiewają jednak cytowane na wstępie słowa Pana Andrzeja P. Urbańskiego mówiące o planach rozwojowych dotyczących Traina. Sądząc z nich kolejka zdąża ku kolejnym stacjom i prawdopodobnie wspomniany mankament zostanie gdzieś po drodze wyeliminowany. Sądzę, że dobrym pomysłem byłoby zbliżenie szlaku Traina do toru, po jakim przebiega Pascal - wprowadzenie możliwości wywoływania podprogramów na pewno to ułatwi. Póki co, program i tak jest jedynym tego typu produktem na polskim rynku - należy dodać: produktem wysokiej klasy. Dlatego ponownie pragnę zwrócić nań uwagę osób decydujących o programie nauczania i doborze materiałów dydaktycznych dla szkół. Może wreszcie doczekamy się lekcji informatyki z prawdziwego zdarzenia w szkołach podstawowych?

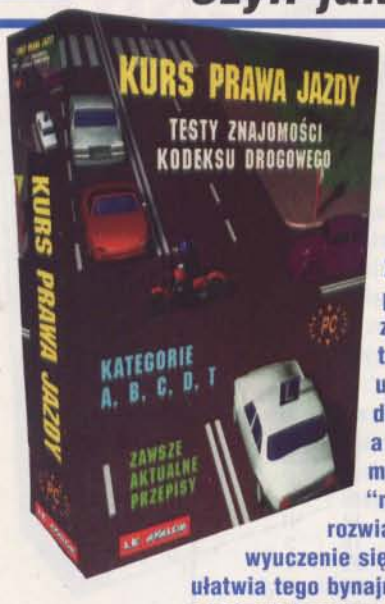
JAN JANKOWSKI

Producent:
Andrzej P. Urbański
Dystrybutor:
Andrzej P. Urbański
skr. poczt 17
60-979 Poznań 45
Minimalna konfiguracja:
386,4 MB RAM,
Windows 95, VGA
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 27,00 zł

Sprawa jazdy

Czyli jak się tego nauczyć



Podręczniki testów na prawo jazdy są dość popularną dziedziną literatury w Polsce. W przeciwieństwie do takich np. Stanów Zjednoczonych, gdzie podczas egzaminu zadaje się trzy trywialne pytania, u nas jest ich ponad dwadzieścia, a żadnego z nich nie można interpretować "na logikę". Jedynym rozwiązaniem jest wyuczenie się ich na pamięć. Nie ułatwia tego bynajmniej ilość zestawów, z których losujemy jeden, jak również ilość dopuszczalnych błędów, które można by popełnić podczas rozwiązywania. Dlatego też zestaw wszystkich pytań i odpowiedzi to obowiązkowe wyposażenie każdego, kto ubiega się o prawo jazdy. Jak większość podręczników w tradycyjnej formie, również zestawy pytań na prawo jazdy szybko zostały zaadaptowane na domowe komputery. Kurs prawa jazdy firmy L.K. Avalon to właśnie rodzaj takiej "adaptacji".

Program jest jednym z kilku dostępnych na naszym rynku, ale mówiąc oględnie nie najlepszym. To, co powoduje, że nie jest on doskonały, to przede wszystkim wykonanie.

Zacznijmy od instalacji. Program instalacyjny jest na tyle "user friendly", że nie utrudnia życia pytaniem o tak trywialne sprawy jak dysk i katalog, w którym chcemy go zainstalować. Instaluje się na dysku C: w katalogu, którego nazwa to inicjały autorów. Nie kojarzy się to w żaden sposób z prawem jazdy, a ja nie lubię (nikt nie lubi) mieć na twardym dysku katalogów, o których nie wiadomo na pierwszy rzut oka co tam może być. Kolejną niespodzianką był fakt, że aby uruchomić program, każdorazowo trzeba włożyć do stacji dyskietkę instalacyjną nr. 1. Jeżeli miało to być zabezpieczenie przed piratami, to w tym momencie każdy z nich padnie ze śmiechu, a legalnym użytkownikom utrudnia to tylko pracę. Poza tym dyskietka się zużywa, a o co jak o co, ale o dyskietki instalacyjne należy dbać. Informacja o tym "zabezpieczeniu" znajduje się na końcu instrukcji, w miejscu, gdzie zwykle umieszcza się ostrzeżenia o szkodliwości monitora, normy i tym podobne, więc zanim ją odnalazłem, spędziłem pół godziny na próbach uruchomienia programu.

Po uruchomieniu "Kurs prawa jazdy" powita nas dość wygodnym, ale wyjątkowo nieumiejętnie dobranym kolorystycznie interfejsem (na szczęście kolory można redefiniować). Zawartość merytoryczna jest dość obszerna. Mamy dostępne testy dla wszystkich kategorii prawa jazdy tzn. A, B, C, D i T. Można zdecydować się na naukę (program podaje pytania i właściwą odpowiedź), test lub badania, podobne do tych, jakie przechodzimy u okulisty. W skład programu wchodzi też pełny tekst ustawy o ruchu drogowym, zasady przeprowadzania egzaminu oraz informacje o ubezpieczeniach i giełdzie samochodowej. Kolejnym "bonusem" jest punktacja tzw. "oczka" czyli ilość punktów karnych przyznawanych za przekroczenie przepisów, a także wzór umowy kupna - sprzedaży samochodu. Test jest dość niewygodny, gdyż prawidłowej (bądź nie) odpowiedzi nic nie sygnalizuje, a dowiadujemy się o niej na końcu testu,

kiedy już ciężko skojarzyć sobie konkretne pytanie z dotyczącą go ilością punktów. Dość dobrze natomiast rozwiązano pytania, które są obrazowane przykładową sytuacją na drodze. Sporo programów traktowało to miejsce jako pole popisu dla grafików, skutkiem czego w każdym z nich ilustracje były inne. Tutaj kolorystyka i styl są idealne z tym, co widzimy na zestawie egzaminacyjnym, więc nie będzie problemu. Pozostałe narzędzia również mogą być przydatne, zwłaszcza zasady "oczka" i informacje o ubezpieczeniach. Nie wiadomo jednak, jak będzie z ich aktualizacją (jeśli chodzi o pytania egzaminacyjne, producent obiecuje aktualizację). W przypadku umowy kupna-sprzedaży irytujący jest sposób edycji polskich liter. Polski znak uzyskuje się przez naciśnięcie klawisza F-1, a następnie odpowiedniej litery. Ani to wygodne, ani zgodne z powszechnym standardem.

Generalnie program nie jest aż tak straszny, jednak procedura instalacyjna, "zabezpieczenie" i sposób uzyskiwania polskich liter to ewidentne wady. Mimo to, przy cenie zbliżonej do tej, która widnieje w księgarniach na podręcznikach oferuje on więcej, więc ma swoje zalety. Jeśli nie zrazicie się wymienionymi wadami, program może być całkiem użytecznym narzędziem. Jednak od producentów należy, oprócz zawartości, wymagać również efektownej oprawy. Takie są zasady rynku, gdzie lepiej sprzedaje się produkt gorszy, ale ładniej wyglądający. Niestety.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

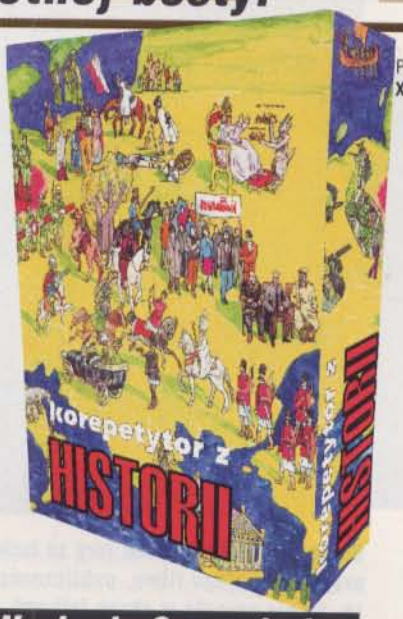
Producent:
LK Avalon
Dystrybutor:
LK Avalon
tel. (017) 522707
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM,
VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16

Cena: 43,90 zł

Historia po polsku

Histeryczna historyja pewnej szpetnej bestyi

Ja, zdrowy na umyśle i na umyślnie zdrowy, jestem zdecydowanie zdecydowany objąć to królestwo we władanie. Przeto wyrzekam się wszelakiej nienawiści w stosunku do stosunkowo pokojowo nastawionej opozycji i zdecydowałem się nie naprzykrzać sąsiadom moim. W roku pańskim tysiąc sto jedenastym obejmuję ten urząd i automatycznie wprowadzony zostaję na karty historii, która wedle życzeń autora, elektroniczną formę przyjąć może, amen.



Po lewej w głębi: Xx

Tytuł powyższy mieć się może nijak do rozprawy, jaką toczyć nam tu przyjdzie, jednak w przódy kontent byłbym, gdyby ludkowie literkujący słowa powyższe, dotrzymali kompaniji nam, podróżnym bardom i skusili swe dusze niezgodne do wstrzymania w przódy swych ocen niechybnych. Oto historyja pewnej aplikacji dla peceta przeznaczonej, której naznaczon los był uczyć ludków historyjii świata tego. A jako świat ten słynie w całej pustce boskiej z zapędów awanturniczych, niczym nie powstrzymanych i krwawych, historyja ta ciekawe znamiona nosi i o poznanie się wszego pospólstwa pokornie prosi. Zaznasz w niej Mości Panie wszego dobra z posiadania wiedzy wyniknąwszej i wszelkie szare sfery umysłowości Twojej szare być przestaną, bowiem kaganek oświaty rozjaśni mroki niewiedzy wszelakiej. Okazyję mieć będziesz walecznych mężów poznać, którzy w przeszłości dalekiej, prześwietnych czynów dokonać zdołali. Herosi ci z walecznych ludów pochodzili

"Ludkowie mili, oto nadeszła chwila prawdy, okazało się bowiem, że Mieszko Pierwszy nie miał szyszaka! A zatem wszystkie prace maturalne na ten temat, zostają automatycznie unieważnione, z góry dziękuję za zrozumienie."

i niejednakowoż wielkimi się stali, a wieść o nich nie zaginęła, bowiem wiele uczynili dobra wszelakiego dla swoich ziomków umiłowanych. Wrogów swoich śmiertelnych ukatrupić zmuszeni byli, na pal nabijać, przypiekać i mścić się w imię ojczyzny umiłowanej, czynić sądy nad ludkami i próbować zawżdy prorokować i nijakie przykazy dokonywać. Tutaj wyróżnić można na przekór część, która zwać się może Polski historyją, a tutaj słuchacz wsłuchać się może w przeszłość, w którą onegdaj Kraj jego uwikłan i męczon był przez długie wieki. I tutaj żyć przyszło duszyczkom heroicznym, w których myśli rozumnej uchowała się chęć niezłomnych wyczynów dokonywać, niestety nie zawsze w zgodzie z pierwej formułą przyjętą. Gdy już jaźń nasza nasycona zostanie wiadomościom wszelaką i czynić pocznie użytek z dokonanych w przódy dyskusyi przebarwnych, czas przyjdzie na próbę straszliwą, której nie sposób przewidzieć wyniku i straszną to będzie dla nas przynętą. Pytania wszelakiej maści i wiary polecą na nas z wszystkich możliwych stron, a zadaniem naszym będzie jedną z trzech odpowiedzi wskazać i uczynić ją prawidłową wobec innych, przez księcia ciemności podstawionych. A gdyby przyszło złą wskazać, ta naznaczona nam zostanie, z boku uwidoczniona zostanie i straszliwie niewiarygodne wrażenie sprawiać nam będzie. Pytań takich mieć będziem wiele, a zadaniem naszym stanie się wykonanie tychże wielką ilość, z uczonych wywodów wcześniejszych pochodzące. Historyja księgi tej rodzimej prosto przedstawiać się będzie, a zawżdy niejeden wielu dziwnych rzeczy dowiedzieć mógł się kontent. Wiedza tajemna za wielką uchodzić nie powinna, lecz jako podstawa do rozpoczęcia bardziej wnikliwych dyskusyi posłużyć winna, ku uciesze przyszłych pokoleń i dziatków, oczekujących o rodzimej tradycyi wiedzieć więcej. Dlatego też uzupełnić ją trzeba materiałami z innych źródeł tajemnych, bowiem ta jest niewielkiej przeciętności i wygląd jej stare historii papiery przypominać będzie.

Dobra, a teraz małe tłumaczenie dla tych, którzy ni w ząb nic nie zrozumieli z tych majaczeń okrutnych. Tematem powyższej opowieści było dzieło produkcji polskiej należące do serii programów edukacyjnych, prezentowanych już kiedyś na naszych łamach. Krótko mówiąc, chodzi tu o mini podręcznik do historii polski i świata. Generalnie można podzielić go na dwie części: edukacyjną i testującą. W pierwszej z nich w bardzo przystępny sposób poruszamy się po tematach (klikając na nie), w drugiej mamy możliwość sprawdzenia swoich wiadomości w klasycznych testach. Ponadto program zawiera zestawienie dat historycznych, dzięki czemu bardzo szybko możemy umiejscowić omawiany temat w konkretnym miejscu w przeszłości. Historia jest prostą propozycją, ale z pewnością bardzo przydatną i godną uwagi, jeśli oczywiście potraktujemy ją z lekkim przymrużeniem oka. Szkoda tylko, że prezentuje się niezbyt atrakcyjnie (czysty tekst, bez żadnych zdjęć, czy innych dodatków, np. map).

Tutaj zakończył i enter wcisnął, wszyscy myśleli, że mówi jeszcze, a to historyja się skończyła.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Wrażenia Smuggler'a

Cóż, ja powiem tylko tyle, że od programów edukacyjnych wymagam PRZEDE WSZYSTKIM funkcjonalności. O ile nie mogę mieć zastrzeżeń do poziomu merytorycznego Korepetytora z historii, to funkcjonalność już nieco kuleje. Stylizowane fonty i tło wyglądające na pergamin niewątpliwie podkreślają, iż program ten naucza historii, ale niestety daje to w sumie niezbyt czytelną całość. Dłuższa praca dość szybko męczy oczy i powoduje znużenie odbiorcy. Autorzy na drugi raz powinni pamiętać, że to, co efektownie wygląda w demie czy menu gry nie zawsze sprawdza się w programie czysto użytkowym. I ostatnia uwaga do autorów programu. Panowie kilka ilustracji podnosi zdecydowanie atrakcyjność każdego programu. Całość zasłużyła na trójkę z plusem.

Producent:
CHAOS DESIGN/EXE
Dystrybutor:
EXE
tel. (071) 3537002
Minimalna konfiguracja:
286, 4 MB RAM, VGA, MYSZ
Karta muzyczna:
Soundblaster i kompatybilne

Cena: 29,00 zł

Oscar dla przedszkolaka

Animacja w domowych pieleszach

Chciałbym podziękować jury za łaskawe przyjęcie mojego filmu, publiczności za to, że nie rzucała w ekran jajkami, a wszystkim mieszkańcom Ziemi za to, że jeszcze nie wysadzili w powietrze naszej planety. Największy udział w sukcesie niewątpliwie ma jednak ekipa biorąca udział w realizacji projektu: ja, mój komputer oraz moja myszka ... no i oczywiście ja.

Czy widzieliście Państwo film pod tytułem Toy Story? Od początku do końca powstał on w laboratorium komputerowym, przy użyciu zaawansowanych programów graficznych stworzonych specjalnie do tego typu zadań. Współczesna technologia pozwala już na tworzenie długometrażowych obrazów, nie tylko animowanych, lecz również klasycznych filmów fabularnych z udziałem aktorów, których dawno nie ma już wśród nas (patrz ostatnie wieści z Hollywood - oni chcą zrobić filmy z udziałem nieboszczyków Maryline Monroe i Bruce'a Lee!). Być może wkrótce okaże się, że aktorzy w ogóle staną się zbędnym elementem w procesie twórczym - zastąpią ich pobrane z pamięci komputera obrazy postaci. Co więcej, także miejsce reżysera zajmie operator specjalistycznego programu układający z gotowych elementów sceny, ujęcia i całe sekwencje. Czy Oscary przyznawane będą wówczas producentom stacji graficznych?

Szczerze powiem, że przedstawiona powyżej wizja kina przyszłości nieszczególnie mi odpowiada. Jednak wydaje mi się, że X muza wyjdzie i z tej opresji obronną ręką. Przed kilkunastu laty wróżono już jej upadek spowodowany konkurencją ze strony telewizji i kaset video, a jednak przetrwała do dziś - w lepszej lub gorszej kondycji trwa i rozwija się niezmiennie od stu lat. Sądzę, że dzięki wyzwaniu ze strony świata komputerowego zyska po prostu nowe wymiary i niewątpliwie utraci nieco z tajemniczości i mistycyzmu, skoro każdy, nawet niezbyt dorosły będzie mógł w domowym zaciszu pobawić się w reżysera. Właściwie może to zrobić już dzisiaj, ponieważ na rynku pojawił się program 3D Movie Maker. Przy jego pomocy młody użytkownik PC-ta ma szansę oblec w ciało najbardziej nieprawdopodobne wytwory swej wyobraźni i zachować je dla potomnych w postaci kolorowego, pełnego życia i dźwięków, trójwymiarowego filmu, przy okazji ucząc się podstawowych pojęć z zakresu grafiki i animacji 3D, co w przyszłości może zaowocować piękną karierą w Hollywood. Obsługa programu nie jest wprawdzie trywialna, lecz nie można jej także uznać za skomplikowaną. Zadaniem młodego filmowca jest komponowanie obrazu z gotowych elementów w sposób przypominający pracę prawdziwego reżysera. Przede wszystkim należy wybrać stosowne miejsce akcji, czyli plener, w którym będziemy kręcić. Teraz, na wzór Felliniego i Kieślowskiego, stajemy za kamerą i wybieramy odpowiedni kąt widzenia naszej sceny - dokonujemy tak zwanego kadrowania. Kiedy uznamy uzyskany efekt za zadowalający, możemy powoli przejść do sedna sprawy - ustawienia na planie rekwizytów oraz aktorów. Te niesforne istoty mogą początkowo sprawić nieco kłopotu, opornie reagując na nasze polecenia, lecz autorytet reżysera wkrótce przywoła je do porządku. Teraz klaps i możemy zaczynać kręcenie. Cisza na planie, pokazuję wszystkim co mają robić. Pan w czerwonej kamizelce! Więcej ekspresji! Nie to ujęcie jest do niczego, powtarzamy! Tak mniej więcej wygląda tworzenie filmu od kuchni - żmudne i czasochłonne zmagania z materią nieożywioną (rekwizyty, scenografia) i ożywioną (aktorzy). Na szczęście w tym wypadku wszystko odbywa się we wnętrzu nieskończenie cierpliwej maszyny, która większość nieprzyjemnych czynności wykona za nas, pozostawiając nam same przyjemne, na przykład przypisanie

Opinia Luisa C.

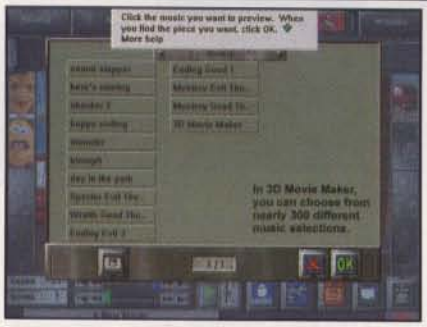
Może nie jest to "Imagine" lub inny tego typu, opisywany na naszych łamach, program do robienia animacji komputerowych, jednak 3D Movie Maker zdecydowanie powinien zainteresować głównie tę (młodszą) część naszych czytelników, którzy w przyszłości chcieliby zająć się tworzeniem animacji.

To jest bardzo proste!

tak, tak wykonywanie wielu spośród całej mnogości opcji programu jest bardzo proste i łatwe w obsłudze.

Szczególnie polecam ten program osobom, które zechciałyby się trochę pobawić, aczkolwiek z drugiej strony wiele opcji tego programu pomaga lepiej zrozumieć świat rządzący animacją komputerową.

poszczególnym aktorom określonych czynności wybranych z galerii - są tam rozmaite warianty chodu, biegu, rozmaite gesty, ciosy karate, tarzanie się ze śmiechu (zazwyczaj użytkownik tarza się wraz z bohaterem) oraz całe mnóstwo akcji dopasowanych do cech osobniczych danej postaci. Także z pozoru martwe przedmioty znajdujące się na planie mogą nagle ożyć i zaskoczyć widza niespodziewanymi efektami, które pomysłowy reżyser przewidział w scenopisie. Podobnie jak w przypadku aktorów, efekty związane z rekwizytami wybieramy z galerii i konfigurujemy zgodnie z upodobaniami tak, by płynnie wkomponowały się w sekwencje filmu. Jeżeli komuś nie wystarcza efekt uzyskany za pomocą standardowych efektów, może każdą klatkę animacji modyfikować ręcznie, w dowolny sposób zmieniając położenie i parametry poszczególnych obiektów. Bardzo użytecznym narzędziem jest opcja synchronizacji poczynań gwiazd, umożliwiająca precyzyjne zgranie faz ruchu



kilku postaci (wybrana postać jest "zamrażana", a my w tym czasie możemy przesuwać klatki filmu do tyłu i do przodu i w odpowiednim momencie rozpocząć akcję naszego bohatera). Oczywiście gra aktorów i działalność kamerzysty to tylko nieznaczna część misterium kinowego. Zbiór ułożonych w zaplanowanym przez autora porządku scen i ujęć należy jeszcze udźwiękowić i wzbogacić o dodatkowe informacje takie jak napisy tytułowe czy inne teksty pojawiające się na ekranie. W 3D Movie Maker znajdziemy rozbudowany moduł zapewniający młodym filmowcom możliwość ilustrowania obrazu ścieżką dźwiękową oraz odgłosami specjalnymi (na przykład pisk opon hamującego gwałtownie samochodu ojca chrzestnego), a także wkładanie w usta bohaterów mówionych kwestii. Technika pracy z dźwiękiem jest taka sama jak z obrazem, to znaczy opiera się na korzystaniu z gotowych bibliotek elementów. Takie podejście jest co prawda mało elastyczne, jednak zdecydowanie ułatwia obsługę programu, co w wypadku aplikacji adresowanej do dziecięcej publiczności jest kwestią najważniejszą. Cały czas podkreślam, że program przeznaczony jest dla młodych użytkowników PC-tów, lecz prawda jest taka, że sam (chociaż ostatnią pieluchę odrzuciłem już wieki temu) z ogromną radochą bawiłem się w konstruowanie z początku nieudolnych a z czasem coraz doskonalszych i bardziej zabawnych sekwencji, co więcej - podobnie zareagowali na program niektórzy moi koledzy. Sądzę, że także wielu rodziców zafascynują naprawdę potężne możliwości kreacji światów wyobraźni, jakie udostępnia 3D Movie Maker i domownicy o niższej pozycji w rodzinnej hierarchii mogą mieć problemy z dopchaniem się do klawiatury. Cóż, sam nie ustąpiłbym miejsca nikomu, nie podczas zabawy w reżysera, co nie zmienia faktu, że nadal kocham prawdziwe kino!

JAN JANKOWSKI

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66,8 MB RAM, MYSZ
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2,
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z MS Windows

Cena: 39,99 GPB

Fabryka gier

Wykreuj własną grę

Programy do tworzenia własnych gier były do tej pory niedostępne dla "szarego" użytkownika PC-ta, jeżeli nawet pojawiły się jakieś, to zniechęcały miernym wynikiem pracy oraz uciążliwą obsługą. Nie mówię tu oczywiście o napisaniu gry, dajmy na to w asemblerze czy innym, nowszym języku programowania. Tworzenie gier kojarzy się wszystkim z morderczą pracą w mistycznej dziedzinie kodów, instrukcji, linijek, kompilatorów. Jeżeli mimo wszystko chcielibyśmy robić coś więcej, niż tylko zaliczać kolejne gry, a nie podzielamy podanego wyżej stereotypu wyobrażeń o pracy koderów, zachęcam do zapoznania się z pakietem GAMES FACTOR, dzięki któremu stworzymy "prawdziwy" produkt, bez obawy, że weźmie on udział w konkursie pt. NIEWYPAŁY ROKU!

Nazwa programu jest w pełni uzasadniona - pakiet to cały zestaw profesjonalnych narzędzi (co nie znaczy, że straszliwie trudnych w obsłudze) składających się na zapierające dech w piersiach dzieło. GAMES FACTOR jest reklamowany jako niezaprzeczalnie najbardziej rozwinięte narzędzie do kreatywnego tworzenia gier i muszę stwierdzić, że te dumne słowa nie są wcale przesadą. GM to program zarówno dla profesjonalnych programistów, jak i początkujących twórców. Jest aplikacją, która pozwala każdemu nauczyć się strukturalnego i kompleksowego programowania w niezwykle czytelnym środowisku graficznym. Muszę od razu rozwiać wszystkie obawy i zapewnić, że nauka odbywa się krok po kroku, i jeżeli tylko będziemy chcieli, to naprawdę nie sądzę, abyśmy mieli jakiekolwiek kłopoty z zaznajomieniem się i obsługą pakietu.

GM, to oprócz narzędzi służących do tworzenia i obróbki gier, również olbrzyma baza wszelakich danych, które wspomogą naszą wyobraźnię i umożliwią rozwinięcie projektu gry oraz naszych twórczych umiejętności. Mamy więc pełną paletę screen'ów (przy tworzeniu scenerii i tła gry napewno z nich skorzystamy), osiem kanałów dźwiękowych, które pracowicie "wypełnimy" z bazy ponad 1000 sampli (baza została podzielona tematycznie np. Work - przeróżne odgłosy towarzyszące pracy czy Fantasy - przy których podkład dźwiękowy Gwiezdnych Wojen wysiada), ponadto dodano 300 ścieżek muzycznych MIDI oraz całą moc graficznych animacji 2D i 3D. Drugi dysk w pakiecie zawiera pełne wersje gier wykonanych za pomocą GM, i naprawę jest na czym zawiesić oko. Zarówno intra, jak i same produkty finalne prezentują się bardzo atrakcyjnie.

Program instaluje się określając najpierw w jakim środowisku przyjdzie mu pracować. Wersja 32-bitowa została rozwinięta specjalnie pod WINDOWS 95 i w pełni wykorzystuje jego właściwości oraz możliwości multimedialne. Po prostu Clik&Play (dla nie wtajemniczonych - kliknij i zagraj) jest w pełni realizowaną maksymą.

Pakiet składa się z zestawu pięciu programów umożliwiających zrobienie gry od podstaw. Zanim co nieco o nich napiszę, dodam jeszcze, że GM jest wynikiem koprodukcji angielsko/francuskiej, a chodzi o tak poważny team jak Francois Lionet, Yves Lomourex i Europress UK project.
Naszą pracę umożliwią takie narzędzia jak: Storyboard Editor, Event Editor, Animation Editor, Picture Editor oraz Level Editor.

Program potrafi posługiwać się i wykorzystywać większość znanych formatów graficznych i muzycznych, a więc nie będziemy uzależnieni od bazowych. Można pracować w formatach AVI, Quicktime, MPEG, CD Audio, BMP, GIF, LBM, PCX, IFF, WAV, MIDI i wielu innych. Dodam jeszcze, że autorzy podążając za wynikami badań wśród użytkowników, zawarli w pakiecie rozległy system pomocy - Toturials.

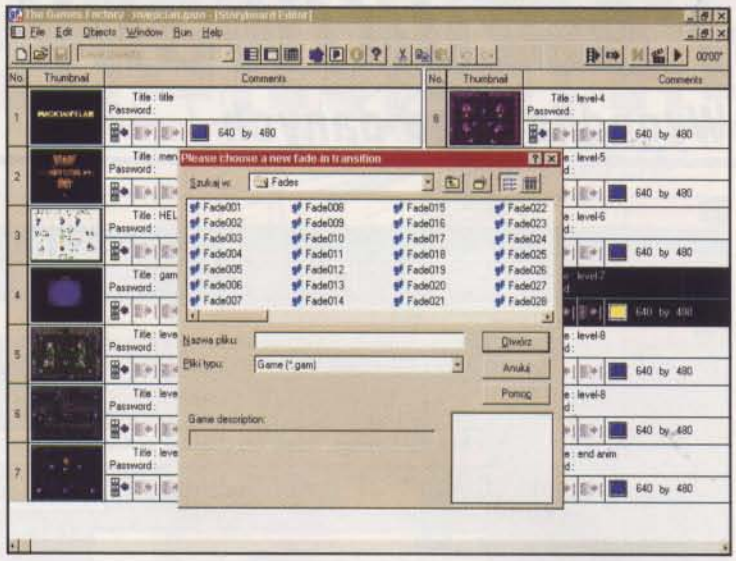
Każdy z programowych edytorów posiada wysoko specjalizacyjny obszar kreacji, wystarczy więc zakreślić główny koncept, a narzędzia programowe w zasadzie same go rozwiną (z małą pomocą z naszej strony). Osobiście stwierdziłem, że nawet osobnik mający zerowe umiejętności w tworzeniu czegokolwiek oprócz rysowania bohomazów Paint'em (to ja), może skonstruować całkiem zgrabną gierkę. Co prawda nie miałem zbyt wiele czasu, ale jednak udało mi się nabrać redakcyjnego kolegę i podrzucić mu "grę" do opisania, za co ten nieszczęśnik z pasją się zabrał, nie pozostawiając jednak suchej nitki na moim dziele (nie mówiąc już o złości jaka go opanowała na wiadomość, nad czym przyszło mu się biedzić).

Dodam jeszcze z dwa słowa o edytorach, aby było wiadomo "jak i z czym się to je". Podstawowym narzędziem jest Storyboard Editor, gdzie dokonamy najważniejszej czynności, to jest "złożenia" gry, należy (mówiąc bardzo skrótowo i ogólnie) nagrać i poukładać w logiczną całość stworzone

"Profesjonalne narzędzie dla każdego, kto chce stworzyć własną grę"

levele. Dokonamy tego za pomocą bardzo zrozumiałego panelu sterowania. Sam proces nagrywania widzimy (odnośnie każdej klatki) w specjalnym okienku, co pozwoli nam skorygować ewentualne błędy. Edytor jest wyposażony w całą gamę opcji, dzięki którym dokonamy trudnego dzieła montażu. W razie problemów zawsze możemy skorzystać z Pomocy (tak jak w Windows 95) lub sięgnąć po dwukilogramową książkową instrukcję do pakietu (niekiedy bardziej skuteczna, ale mniej przyjemna metoda). Event Editor - dzięki niemu zbudujemy logiczną strukturę naszej gry. Zdecydujemy kiedy "coś" będzie się działo, np. kiedy wykreowana postać, niech to będzie Pan Ogórek, ma zastrzelić Pana Buraka. Ponadto właśnie za pomocą

Edytora Zdarzeń dobierzemy do danej scenki określony dźwięk czy określimy metodę sterowania grą: klawiatura, myszka, dżojstik. Animation Editor. Za pomocą tego narzędzia nasze postacie "nabiorą życia". Dokonamy pełnej animacji bohaterów gry, czyli inaczej - charakterystyki ruchu. Mamy tutaj do wyboru całą bibliotekę schematów, od tradycyjnego chodzenia, do skakania, a nawet pływania. Oczywiście możemy też zdefiniować własne wartości i stworzyć całkiem nową kategorię ruchu. Picture Editor. Tak moi drodzy, tutaj właśnie powstaną Wasi bohaterowie. Oczywiście tak jak i w poprzednim wypadku, można zamiast ponosić wodze fantazji, wybrać jedną z propozycji programowych. Osobiście postanowiłem nie iść na łatwiznę i stworzyłem własnego animowanego bohatera - skrzyżowanie myślącego ogórka z Rambo, który zawzięcie dekapitował inne człekopodobne warzywa. Level Editor - zestaw opcji umożliwiających stworzenie scenerii rozgrywających się zdarzeń, zaopatrzonych w wiele bardzo ciekawych rozszerzeń. W pasku funkcyjnym mamy stworzoną przez siebie postać, którą w każdym momencie i dowolnym miejscu możemy umieścić w układzie, by następnie za pomocą opcji odtwarzania wykonać prosty test działania gry.

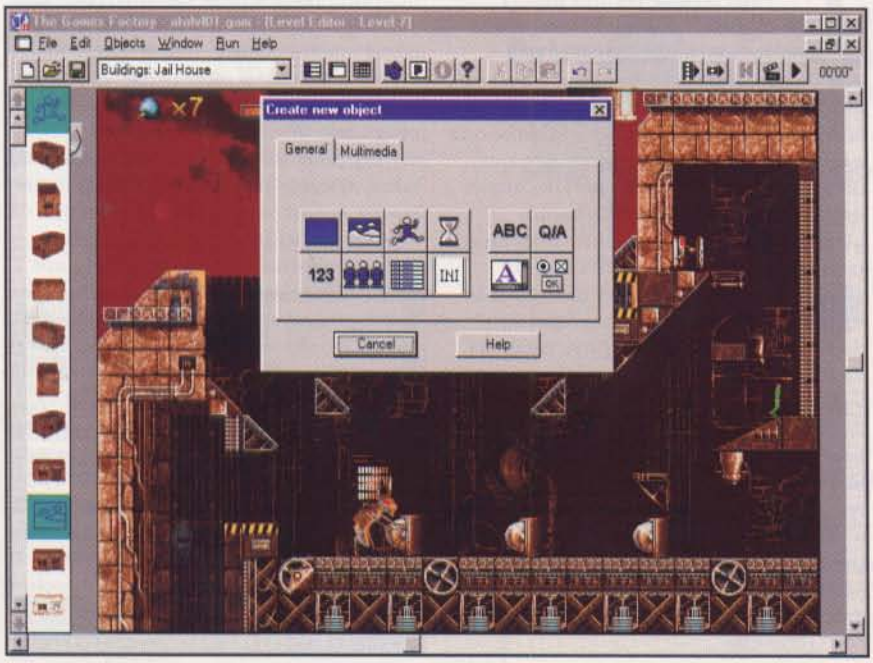


W zasadzie jest to tylko niewielki i ogólny zarys programu. Żeby naprawdę się z nim zapoznać trzeba po prostu zasiąść do komputera i samemu wgryźć się w jego "materię", a zaręczam, że jest to spora przyjemność i strasznie zajmująca czynność. Jeżeli miałbym w jakiś sposób podsumować Games Factory, to powiem tylko, że pakiet jest naprawdę świetnym rozwiązaniem dla każdego kto chciałby stworzyć zupełnie własną i niepowtarzalną grę. O satysfakcji jaka towarzyszy wykonaniu własnoręcznie i w stu procentach samodzielnie gry, nie muszę nikomu mówić, chyba każdy może sobie wyobrazić to uczucie i ten dreszczyk emocji! Być może dla niektórych będzie to pierwszy krok, wstęp do twórczego wykorzystywania komputera i do niezwykle pasjonującej przygody. Mogę tylko życzyć sobie i Państwu więcej tego typu produkcji, które w tak niezwykły sposób pozwolą nam na kreowanie własnego, komputerowego świata.

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Europress
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429553
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster AWE 32, Adlib

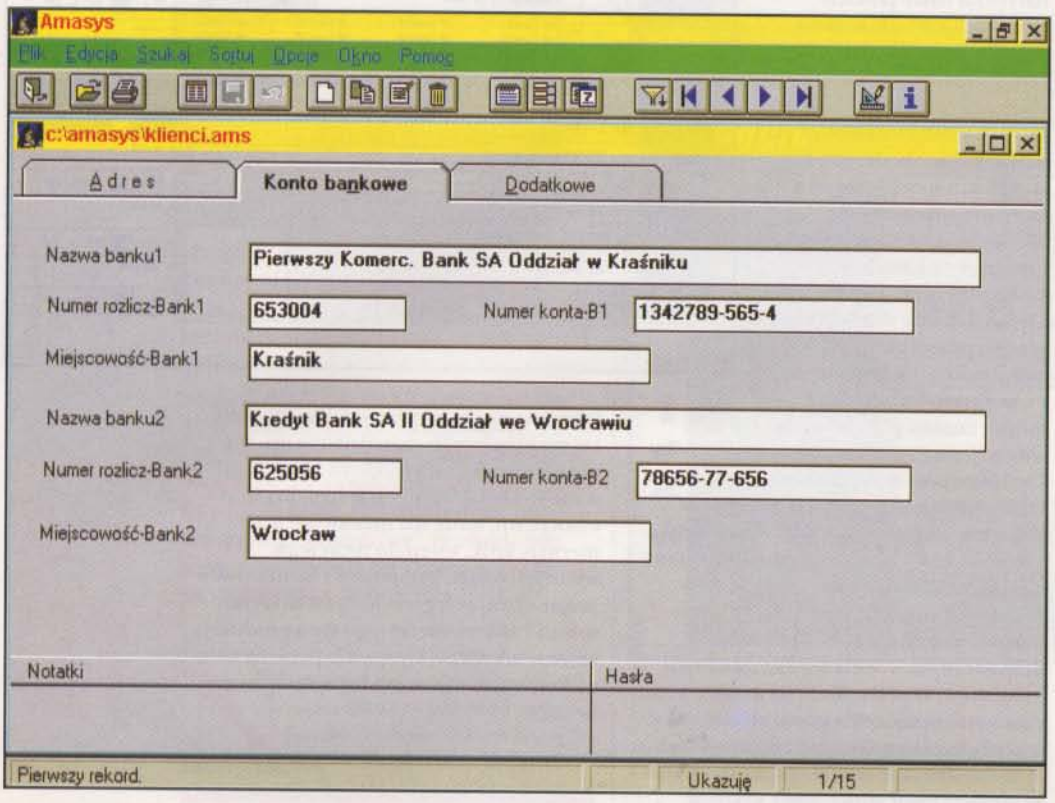
Cena: ✆

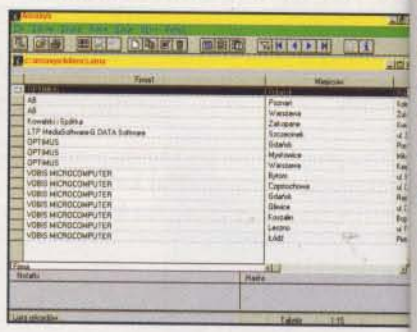


Po lewej:
Tak może wyglądać sceneria naszej gry wraz z menu obiektów, które umieścimy na planszy.

Poszukiwany poszukiwana N

Wygodna baza danych





Swego czasu na naszych łamach (3/96) opisywany był program Amasys Pro, służący do katalogowania adresów. Dzisiaj w nasze ręce wpadła jego druga, udoskonalona wersja, a zatem przyjrzyjmy się jej i zobaczmy, jak bardzo różni się od swojego poprzednika, i w jakim stopniu zmiany te wpływają na samą pracę.

Zacznijmy od nowości, czyli od elementów, które uległy zmianie. Poszczególne rekordy można ustawiać w dowolnej kolejności, co prawda w poprzedniej wersji także istniała taka możliwość, lecz teraz nareszcie można każdemu z zapisów nadać dowolny, kolejny numer; tak że np. pozycja ustawiona na pozycji setnej, a przeniesiona z pozycji drugiej, nie jest już traktowana jako numer dwa, lecz sto. Niby proste, ale bardzo ułatwiające sprawę. Sortowanie - tutaj uległ poprawie system wyszukiwania danych; teraz można wybrać dowolny rodzaj pól do sortowania (lecz jednocześnie najwyżej dwa), istnieje również możliwość ustalenia dowolnej ilości znaków (w polu), że względu na które odbywa się sortowanie. Rozbudowie możemy poddać już istniejącą bazę danych, tj. zmienić nazwę pól w poszczególnych polach, zmienić format tychże, dodać je lub usunąć. Formy, w jakich możemy dokonać wydruku, pozostały bez zmian - nadal może to być lista lub etykietki. Jeśli chodzi o te ostatnie, dokonano tu kilku istotnych transformacji.

Po pierwsze istnieje możliwość wprowadzenia dowolnego rodzaju etykietek, formatu pól, czcionki. Niestety tę ostatnią można zmienić wyłącznie w całym rekordzie, a nie np. w poszczególnych wierszach danej pozycji. Zwiększona za to została ilość możliwych do umieszczenia na etykiecie wierszy - przypomnę, że w poprzedniej wersji można ich było zmieścić tylko osiem. Z kolei jeśli chodzi o rozłożenie poszczególnych wierszy na powierzchni etykiety, możliwe jest to tylko w pionie, niestety ciągle nie możemy dowolnie układać poszczególnych obiektów na całej jej powierzchni. Być może nie są to jakieś znaczne zaniedbania ze strony twórców, ale należy także pamiętać o fakcie, że to właśnie szczegóły decydują o klasie programu. Gorzej ma się sprawa z wydrukiem list, kompletnie nie rozumiem faktu, dlaczego po uruchomieniu filtra nie można wydrukować za jednym razem dowolnej ilości stron (od - do), a tylko bieżącą, ewentualnie wszystkie. Podobnie ma się rzecz z drukiem bieżącej strony - można wydrukować ją wyłącznie w całości, nie ma możliwości wybrania poszczególnych pozycji i wydrukowania tylko ich. W każdym razie trzeba przyznać, że program jest bardzo wygodnym narzędziem i praca z nim przebiega bezproblemowo. Amasys w swojej najnowszej wersji posiada jeszcze wiele innych opcji i zalet, których nie sposób wszystkich wymienić w tak krótkim artykule. Przykładowo wspomnę jeszcze jedynie o paru sprawach: funkcji rastera o dowolnie definiowanej gęstości podczas pozycjonowania obiektów; ważną rzeczą podczas tworzenia baz adresowych jest możliwość prostego deklarowania dwóch grup, dla dowolnych pól edycyjnych, jako pola adresowe i bankowe - do naszej dyspozycji oddany został tu terminarz, który posiada możliwość pracy z każdą utworzoną bazą, może pracować w trybie dziennym lub tygodniowym (uwzględnia dni wolne i święta), może być dowolnie konfigurowany (np. uwzględnia dni aktywne i pasywne) oraz posiada możliwość wydruku terminów. Dostępna jest opcja szukania i zamiany informacji w polach, z uwzględnieniem małych i dużych liter. Podczas tworzenia tabel mamy możliwość ustalania szerokości kolumn, wysokości linii, określenia nazw kolumn, koloru, rodzaju, wielkości czcionki i ramek. W kolumnach istnieje automatyczna funkcja zawijania wierszy (podczas wydruku), z uwzględnieniem formatu i wielkości papieru, możliwe jest także łączenie dowolnych pól w jednej linii. Eksport i import danych przeprowadzany jest w formacie DBF (ASCII, ANSI): eksportując można dowolnie wybrać pola, znaki rozdzielające pola i rekordy. Ponadto program zawiera komplet polskich baz: kodów pocztowych, banków, kierunkowych numerów telefonów oraz wykaz dużych firm, możliwe jest także dołączenie innych baz, np. niemieckiej. Tak w skrócie przedstawiają się możliwości dzieła firmy G Data Software - nie ulega wątpliwości, że mimo kilku drobnych wpadek, produkt jest wart polecenia. Życzę miłej pracy.

Paweł Musiałowski

Producent:
G DATA Software
Dystrybutor:
LPT Media Software
tel. (0966) 42330
Minimalna konfiguracja:
386 DX, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena:

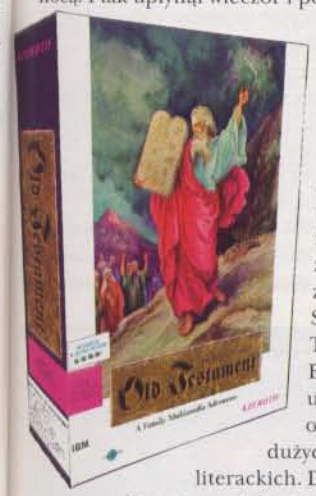
· The Interactive Old Testament ·

Natchnienie

Elektroniczna wersja Biblii

Biblia jest czymś więcej niż zwykłym dziełem literackim. Dla milionów chrześcijan stanowi świętą księgę napisana pod wpływem Boskiej ingerencji jako swoisty elementarz zasad prawego życia i postępowania zgodnego z wolą Stwórcy.

Na początku Bóg stworzył niebo i ziemię. Ziemia zaś była bezładem i pustkowiem: ciemność była nad powierzchnią bezmiaru wód, a Duch Boży unosił się nad wodami. Wtedy Bóg rzekł: „Niechaj się stanie światłość!" I stała się światłość. Bóg widząc, że światłość jest dobra, oddzielił ją od ciemności. I nazwał Bóg światłość dniem, a ciemność nazwał nocą. I tak upłynął wieczór i poranek - dzień pierwszy...



Każdy z czytających na pewno zorientował się, że powyższy fragment zaczerpnięty został ze Starego Testamentu. Biblia jest utworem o bardzo dużych walorach literackich. Dostarcza literaturze pięknej oraz sztuce wielu twórczych inspiracji. Pomimo wielu znajdujących się w niej niejasności, sprzeczności czy powtórzeń stanowi również najważniejsze źródło informacji o starożytnych dziejach Izraela oraz chrześcijaństwa.

W dobie powszechnej komputeryzacji życia multimedialne prezentacje nie ominęły i tej świętej dla chrześcijaństwa księgi. Program firmy AZEROTH The Interactive Old Testament pozwala w bardzo szeroki sposób zaprezentować owe dzieło na ekranie naszego domowego komputera. Po otworzeniu estetycznego opakowania w nasze ręce wpada niezbyt ładnie wykonana namiastka instrukcji obsługi po polsku (kserokopia). Wersja amerykańska instrukcji prezentuje się już znacznie lepiej. W krótkim opisie zawarto zwięzłą informację o sposobie pracy z programem oraz o dostępnych opcjach. Obsługa jest na tyle prosta, że nie wymaga specjalnych dywagacji (wszystkie operacje przy pomocy myszki). Uruchamiając IOT i przechodząc do menu głównego mamy do dyspozycji pięć zagadnień oraz indeks pomocny w odszukiwaniu wyrazów, zwrotów i znaków w Biblii. Pozostałe opcje to: The Old Testament, w którym znajdziemy pełny tekst Starego Testamentu w wersji króla Jamesa; The Apocrypha, będący kompletnym wydaniem przekładu Starego Testamentu z hebrajskiego; Lands&History - dostęp do różnego rodzaju map, galerii sztuki, wydarzeń, odkryć archeologicznych (zdjęcia, obrazy, rysunki) związanych z tematem. Ostatnie z omawianych opcji to po pierwsze coś dla dzieci (Biblie Stories zawierające dwadzieścia siedem historii napisanych dla najmłodszych, opatrzonych narracją i ilustracjami), a po drugie - porównanie religii opierających się na Starym Testamencie tj. protestantyzmu, katolicyzmu, judaizmu i islamu. Na przykładzie opcji The Old Testament przyjrzyjmy się hierarchii programu. Po wybraniu interesującego nas tematu program zapyta nas o numer wiersza i przedstawi żądaną stronę. Czytając tekst zauważyć możemy zdania w różnych kolorach. I tak: kolor czerwony informuje nas, że właśnie z tym fragmentem związany jest wiersz; zielony - opowiadanie dla dzieci; purpurowy - odnosi nas do atlasu; jasnoniebieski - do przypisu; ciemnoszary sygnalizuje związany z omawianym cytatem motyw sztuki. Klikając na wyróżnionym tekście przejdziemy do wspomnianych wyżej opcji. Czytając w ten sposób Biblię otrzymujemy do niej całą otoczkę, która oprócz wrażeń estetycznych (sztuka) i intelektualnych (wszelkie informacje) pozwoli nam w pełniejszy sposób zrozumieć cały kunszt tego dzieła. Dla ludzi wierzących może to być niezwykły, nowy rodzaj kontaktu człowieka z Bogiem. Tego typu program pomoże również rodzicom zaprezentować Biblię swoim pociechom. Narracja, muzyka, rysunki na pewno zainteresują dzieci. Przed zaśnięciem można im włączyć jedno z kilkunastu opowiadań Starego Testamentu i być zarówno spokojnym o sen jak i edukację religijną potomstwa. Na koniec wspomnę jeszcze o jednym plusie IOT. Całość napisana jest w języku angielskim, co dla niektórych może być zaletą (dla znających ten język, albo chcących się w ten sposób go uczyć), a dla innych wadą (ci niczego nie zrozumieją).

PIOTR KRZYSZTOFIK

Producent:
Azeroth
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
386 DX, 2 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 79,00 zł

CO PROGRAM POTRAFI ?

- uczy elementarnych zasad j.polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

SZANOWNY KLIENCIE !

Trwa wielka wrześniowa promocja programu. Kupując **Polonistę** bierzesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród. Szczegóły w sklepach i hurtowniach na terenie całego kraju.

Polonista
INTENSYWNY KURS JĘZYKA POLSKIEGO

tylko 35.00

Cena detaliczna (wysyłkowa)

FATERBIT
Agencja Informacyjno-Handlowa
Danuta Dudek
55-200 OŁAWA
ul. B.Chrobrego 20c/15
tel./fax (071) - 1 - 341 - 08

© 1996 Fatebit D.Dudek dtp Darek Tomanik

KOMUNIKAT

W okresie marzec-kwiecień 1997 wydana będzie

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA NA CD-ROM

Publikacja oparta jest na wydawanej i rozpowszechnionej już 20-to tomowej Popularnej Encyklopedii Powszechnej, wzbogacona o najnowsze informacje, filmy dokumentalne i edukacyjne, muzykę, animacje komputerowe i ok. 5000 kolorowych zdjęć.

ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA

Publikację prześlemy pocztą
CENA: 244 PLN (z VAT)
+ koszty przesyłki.
Płatne przy odbiorze.
Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres:
FIRMA WIELOBRANŻOWA "NIEMCZYK"
ul. Polna 24, 34-400
Nowy Targ, tel. 0-187 696-38

ZAMAWIAM MULTIMEDIALNĄ ENCYKLOPEDIĘ POWSZECHNĄ NA CD-ROM

Imię i Nazwisko .....
(firma)

adres i telefon .....
(Tę część wypełniają firmy, które chcą otrzymać F-rę VAT)

Oświadczamy, że nasza firma jest uprawniona do otrzymywania faktur VAT.
Nasz NIP .....
Upoważniamy Waszą firmę do wystawienia faktur VAT bez naszego podpisu.

.....
(podpis zamawiającego)

Heli-kopter

W PRODUKCJI

Producent: 7th Level - ✆ (0044) 193235566

Niebo było prawie bezchmurne, pozbawione jakiejkolwiek aktywności, podobnie jak platforma. Ty jednak wiedziałeś, że to tylko cisza przed burzą. Poderwałeś maszynę i dałeś susa pod platformę, tu sobie na nich poczekasz.

Sprawa przedstawia się bardzo prosto - wszystkie sposoby zawiodły - nie można powstrzymać szalonego syndykatu, więc...nie pozostało nic innego, jak na ogień odpowiedzieć ogniem. Jesteś członkiem elitarnego oddziału HeliCOPS, który ma za zadanie zmieść wszystkich złych facetów z powierzchni ziemi. Przed nami nowa maszyna do oblatania - najnowocześniejszy model helikoptera, tak nowoczesny, że być może powstanie dopiero w niedalekiej przyszłości. Ale co tam, my mamy jedyną i niepowtarzalną okazję przetestować go już teraz i to od razu w akcji - nad niebem zagrożonego New Tokyo. Nasz helikopter to trochę dziwna konstrukcja, przypomina skrzyżowanie samolotu z katamaranem. Sterowanie odbywa się bez większych problemów: możemy dowolnie zmieniać wysokość lotu, przemieszczać się w wybranym kierunku, wisieć w powietrzu kompletnie bez ruchu, itd. No tak, ale czasami dochodzi do sytuacji, kiedy chce się wiać gdzie pieprz rośnie - co wtedy robić? Sposób na to jest bardzo prosty: po pierwsze nie należy się zbytnio zbliżać do przeciwnika, najlepiej trzymać go na dystans i bez przerwy mieć włączony komputer celowniczy; reszta sprowadza się do zwracania w odpowiednim kierunku i wciskania klawisza ognia. Do wroga strzelamy z kilkudziesięciu rodzajów broni. Jest więc działko, bardzo skuteczne. Dalej wiadomo, pociski, których siła rażenia jest nieporównywalnie większa, lecz niestety przydatność w starciu bezpośrednim równa prawie zeru. Zobaczmy teraz, co robi przeciwnik, a przede wszystkim, jakie maszyny ma na składzie. Wspomniane już działka automatyczne to bułka z masłem. Obiekty latające są szybkie, dlatego natychmiast po pojawieniu się ich na skraju pola radarowego walimy czym tylko popadnie, aż do skutku. Czołgi to wbrew pozorom bardzo niebezpieczne urządzonka - potrafią poczęstować takim ładunkiem,

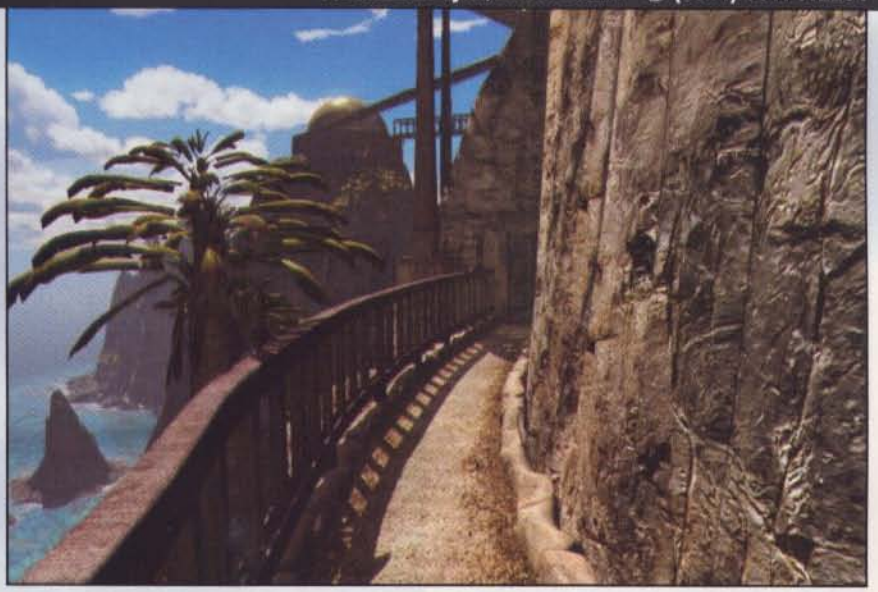
że już po chwili nasz helikopter wygląda jak szwajcarski ser. Rzeczą, która potrafi zachwycić, obok bardzo ładnej grafiki, jest praca kamery. Podczas rozpoczęcia misji oraz po jej ukończeniu, kiedy to znajdujemy się w różnych sytuacjach, często płonąc w powietrzu pod obstrzałem wroga, kamera "tańczy" wokół naszego pojazdu i pokazuje sytuację z różnych ujęć, potem jeszcze "wędruje" po okolicy i przedstawia nam sytuację z szerszego spektrum. To bardzo miły efekt, a do tego oglądamy za każdym razem tych inne ujęcia. Jeśli już mowa o kamerze, to w czasie rozgrywki, również mamy okazję przełączania na inne widoki, mimo to najwygodniej walczy się będąc "wewnątrz" maszyny. Oprawę dźwiękową programu proponuję uzupełnić okrzykami radości po wykonanej misji.

Mr Jed

Tajemnicza mgła dwa

W PRODUKCJI

Producent: Cyan/Broderbound - ✆ (0044) 1817412294



Myst - kto nie słyszał o tej grze? Na pewno słyszało o niej ponad trzy miliony ludzi, którzy zakupili jej kopie. Tajemniczy klimat, doskonałe (jak na tamten czas) grafiki 3D, wciągające i trudne zagadki. Wszystko to sprawiło, że gra stała się obiektem kultu. Żeby było śmieszniej to Myst (co jest skrótem od Mystery - czyli Tajemnica) jest praktycznie dziełem dwóch ludzi, braci Robyna i Randy Millerów, tworzących niewielką firmę Cyan.

Każdy choć pobieżnie obeznany z prawami rynku wiedział, że Broderbund Software (która roztoczyła czułą opiekę nad Cyan) wykorzysta wielki sukces komercyjny Myst i zdyskontuje go wydaniem sequela. Tak więc przystąpiono do zabiegów promocyjno-marketingowo-przypominających, których efektem było pojawienie się znowu na półkach sklepowych słynnej sieci Virgin pudełek z Myst 1, skonstruowanie przy pomocy engine After Dark screen-savera gromadzącego wszystko, co było najlepsze w klimacie Tajemnicy oraz wpuszczenie do Internetu zapowiedzi prac nad Rivenem. Jedyne co mogło dziwić to jedynie fakt, że upłynęło tak wiele czasu zanim pojawił się następca "Mistycznego". Lecz z drugiej strony dzieło firmowane przez Broderbunda ustawiło poprzeczkę na tyle wysoko, że niełatwo było stworzyć coś oryginalnego. Jak powiedział producent (Rand Miller): "Naszym zamierzeniem nie było po prostu stworzenie zwykłego sequela. Chcieliśmy tym razem w pełni wykorzystać potencjalne możliwości zawarte w grze. Praca nad Mystem dała nam wiele doświadczeń, dzięki czemu możemy teraz stworzyć produkt, o jakim wcześniej mogliśmy tylko pomarzyć". Mocne słowa!

Niestety Broderbund nabrało po tej wzmiance wody w usta i nie bardzo chce zdradzić coś więcej na temat. No cóż, ich prawo - ale my, gracze, możemy tylko zgrzytać zębami, skazani na jakieś ochłapy informacji... Wiadomo jest (co oczywiste), że sequel jest pod każdym względem lepszy od pierwowzoru. Lepsza grafika, dużo więcej interakcji z postaciami odtwarzanymi przez niezłych aktorów... oraz na pewno więcej dużo trudniejszych zagadek. Jak powiedział Richard Vanervende, jeden z reżyserów Riven: "mamy zagadki, które będą znacznie bardziej zajmujące i trudniejsze niż w Myst". Wypada wierzyć mu na słowo... i ponapawać się screenami. Gra powinna pojawić się na rynku w drugiej połowie tego roku. Dobra, poczekamy... bo cóż innego nam zostało?

OGRE

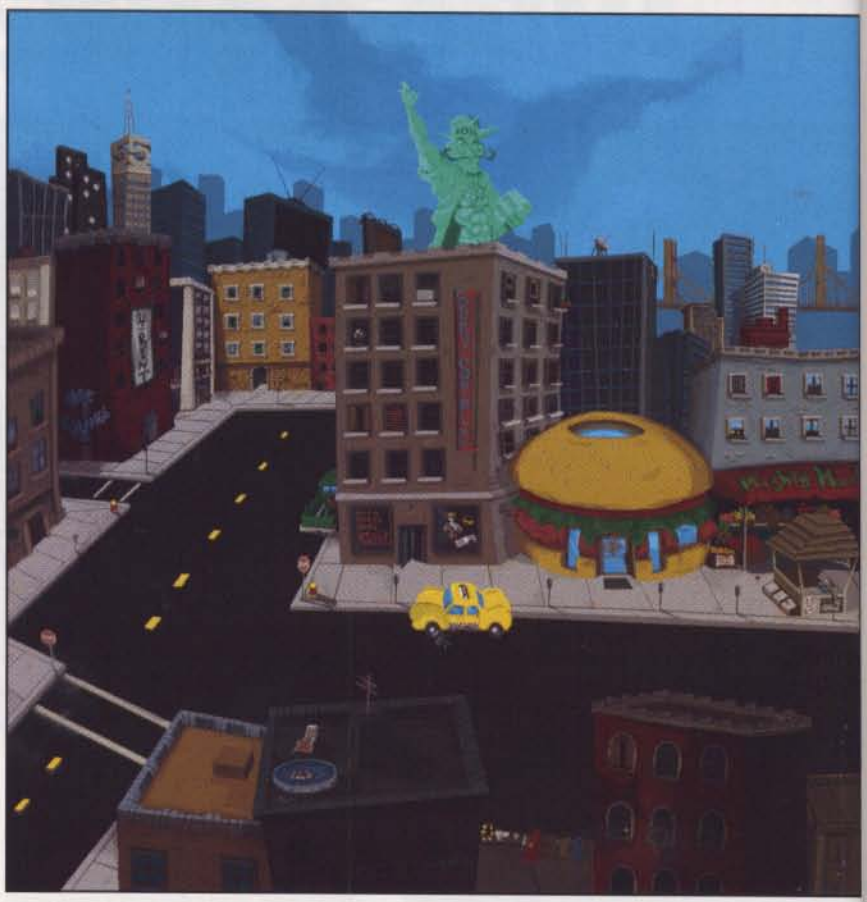
W PRODUKCJI

Dysputy o mózgu

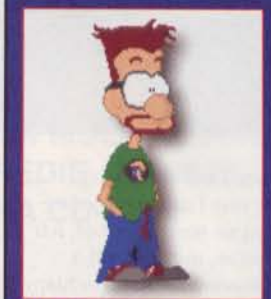
Producent: Sylum Entertainment/Epic Megagames - ✆ (0044) 1202521011

Po prawej w głębi: To zielone w tle to wbrew pozorom nie Salvador Dali lecz postać z naszej gry.

Kolejna opowieść rysunkowo-animowano-przygodowa o dziwnym świecie z pokręconymi losami pokręconych bohaterów. Sylum Entertainment wspólnie z gośćmi z Epic Megagames aplikują nam wstrząsającą kurację. Psychiatryczną oczywiście. A więc co? - lit, gumowe ściany, bicze wodne, elektrowstrząsy? Nie - po prostu przygody Curly'ego. Po prostu...



Znów kogoś ukradziono? Ktoś udaje się w poszukiwania? Tak. Chodzi o świat pewnej kliniki psychiatrycznej, Planter's Asylum. Pacjenci tego przybytku zostali ograbieni z... wolnej woli. Specyficzna maszyna skonstruowana przez zdemoralizowanego profesora, Julio Googanschmelter Jr, uwięziła biednych ludzi w rzeczywistości ich własnej wyobraźni. Czy to wszystko? Nie, oczywiście ktoś i coś za tym wszystkim stoi. Kto? Pewien facet, Strażnik, w którego mózgu zaszły nieodwracalne patologiczne zmiany. Co za tym stoi - panna Crabtree nie chciała Strażnika, swojego ucznia zresztą, który zakochał się w niej mając... sześć lat. Strażnik przestał zastanawiać się nad różnicą między Weinermobile Oscara Meyera a swoim Big Wheels z systemem redukcji wstrząsów - postanowił zawładnąć całym światem. Czy to bez sensu? Nieważne. Ważne, że jest tylko jedna osoba, która może przeszkodzić dwóm nikczemnikom w ich niecnych planach. Tutaj rodzi się postać naszego bohatera - Curly podejmuje wyzwanie. Co z tego, że jest pacjentem kliniki Plantera i wydaje mu się, że pochodzi z innej planety? Gra, nad którą pracują chłopaki z Sylum Entertainment ma



Curly: Curly twierdzi, że właśnie pracował na rzecz swojej rodzinej planety i w imię solidarności międzygalaktycznej (na Ziemi przebywa jako robotnik sanitarny, który ma powiedzieć mieszkańcom Nowego Jorku, że zagraża im wszystkim śmiertelne niebezpieczeństwo inwazji wyrzutków z galaktyki Andaluzji). Niestety ktoś mu pokrzyżował plany, udał się więc na posterunek policji, aby o tym zameldować, skutkiem czego znalazł się w klinice Plantera.

George i Lenny: Goście ci postanowili kiedyś pracować razem. Ich wątek nie wszedłby do opowieści o Curly'm, gdyby pewnego razu klinika Plantera nie ogłosiła, że poszukuje jakiegoś dużego ssaka do badań. Tylko Larry spełniał wymagania, ale powiedział, że zgodzi się wstąpić do kliniki tylko wraz z przyjacielem.

Dr. Julio Googanschmelter: Zamknięty w świecie, gdzie jego jedynymi przyjaciółmi są Frank Sinatra, Julian Lennon i Strażnik, chce udowodnić naukową wartość swoich wynalazków.

Psychiatra: Legendarny szczęściarz. Zaczynał jako pacjent. Powoli stawał się coraz ważniejszy w kręgach administracji. W końcu osiągnął 'to' - biały kitel, biuro i swój schowek.

Strażnik: Chociaż jego serce zostało złamane we wczesnej młodości, jego pamięć jest tak silna, że chętnie podzieli się z nią ze swoją ukochaną i przypomni jej o sobie, przy okazji wymiatając z tego świata jakieś 95 procent populacji Ziemi.

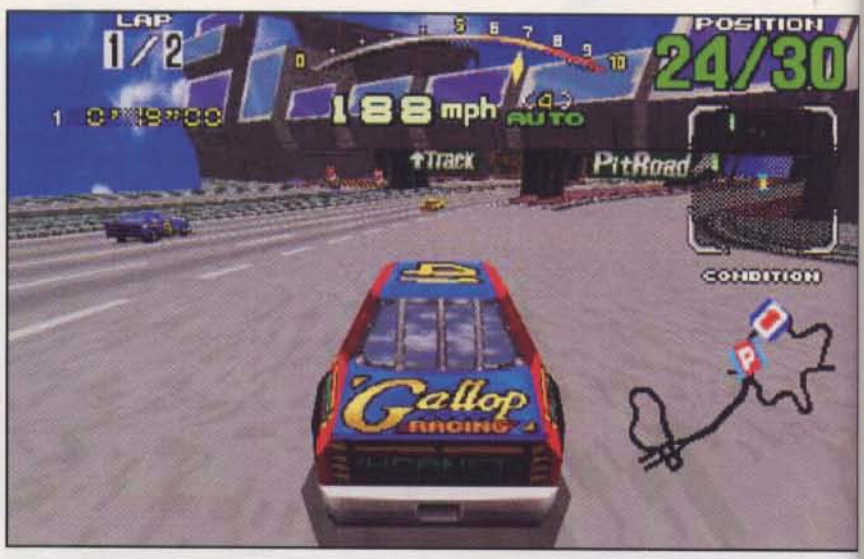
być super przygodówką, stylizowaną na klasyczny film animowany, ze specyficzną kreską i humorem. Aplikując system Direct-X gra ma być bardzo dynamiczna, z całym mnóstwem animowanych 'bajerów' (włączając w to interfejsy użytkownika), grafiką SVGA, bardzo realistycznym cieniowaniem i skalowaniem. Curl rozgrywa się w bogatych, starannie zaprojektowanych otoczeniach. Do zbadania jest ponad 70 lokacji. Każda jest odrębnym światem, z odrębną mitologią i nastrojem. Całość toczy się jednak wokół dwóch głównych idei: rzeczywistości kliniki

i konstrukcji, które 'wciska' wszystkim nasz bohater (co stało się oczywiście powodem jego uwięzienia w Planter's Asylum). Klinika składa się z czterech poziomów. Pierwszy to

administracja i służby porządkowe. Kolejne są przeznaczone dla pacjentów - ci umieszczani są na poszczególnych piętrach według ściśle określonego klucza: im twoje 'kuku' jest większe, tym wyżej idziesz mieszkać. W grze oczywiście poziom 'kuku' jest ściśle związany z eksperymentami szalonego profesora. Curly nie mieści się na żadnym poziomie - i bez narkotyków dr Googanschmeltera mógłby spokojnie zamieszkiwać co najmniej szóste piętro. Otóż Curly sądzi, że pochodzi z galaktyki Andaluzji, z planety Mudball (Kula z błota). Rasa Curly'ego jest bardzo O.K. - oni po prostu pracują pilnie, uczą się i nawiązują przyjazne kontakty z innymi mieszkańcami galaktyki. Niestety istnieją w tamtym świecie również 'świry', zwani Clownami. Przedstawiciele tego gatunku chcą jednego - najeżdżać na inne planety i podbijać je. Taki jest świat USA (United States of Ateroids), z którego, jak chce nam to wmówić, pochodzi Curly. Czy on tylko zalewa, czy z jego głową jest rzeczywiście 'coś nie tak'? A może on naprawdę pochodzi z kosmosu? Odpowiedzi na te wszystkie pytania, a przede wszystkim - możliwość kolejnego oszczędzenia świata - przyniesie nam gra Curly's Adventure. Do oczekiwania na którą serdecznie zapraszam.

GUARDIAN

Wyścigi samochodowe to dość popularna dziedzina gier. W oparciu o ten, z pozoru niezbyt oryginalny, pomysł stworzono wiele mutacji, częstokroć tylko z pozoru przypominających jakiekolwiek znane pojazdy mechaniczne. Jest to pewne urozmaicenie, ja jednak wolę konwencjonalny wyścig, gdzie mierzą się ze sobą normalne, rasowe samochody. W tym roku wszyscy fani tradycyjnych "odjazdów" mieli wiele powodów do radości. Najpierw Formuła Grand Prix 2, później rewelacyjny S 2 (sequel równie dobrego Screamera), a teraz kolejna gra prosto z konsoli czyli Daytona USA, gierka znana od jakiegoś czasu wszystkim posiadaczom konsoli Sega Saturn.



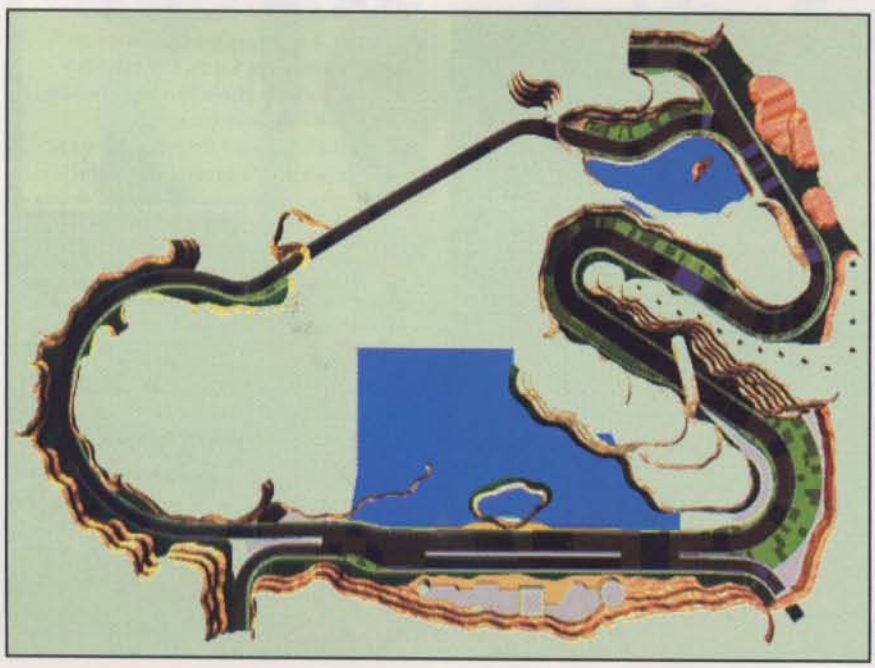
Jak się zapewne domyślacie, nazwa pochodzi od znanego toru wyścigowego w Stanach Zjednoczonych. W grze jednak wyścigi rozgrywane będą na trzech torach, różniących się poziomem trudności. Noszą one adekwatne nazwy: Beginner, Intermediate i Expert. O ile na beginerze cały tor to raptem trzy zakręty, i to wyjątkowo proste, to już intermediate, to nie byle co. Bez joysticka raczej ciężko jest cokolwiek osiągnąć. Na szczęście można joya można podłączyć, a gracze przyzwyczajeni do wersji na Saturna mogą wykorzystać GamePada Segi (oczywiście po przyłączeniu odpowiedniego kontrolera). Opcje te są wyjątkowo przydatne, gdyż sterowania klawiaturą nie można nazwać intuicyjnym (np. przyspieszenie dokonuje się po wciśnięciu klawisza X). Generalnie obsługa jest jednak wyjątkowo prosta, oczywiście przy automatycznej skrzyni biegów. Z ręczną sprawa ma się trochę inaczej, ale z kolei dopiero wtedy można uzyskać maksymalne osiągi. Gra sie w dwóch trybach Arcade oraz PC. Do wyboru mamy cztery samochody (w trybie arcade tylko dwa). Naszym zadaniem jest zmierzenie się z trzydziestoma dziewięcioma przeciwnikami, a w arcade mode dodatkowo z uciekającym czasem. Sprawę ułatwia fakt, że wszystkie dostępne pojazdy wyciągają do dwustu mil na godzinę.

Jeżeli już jesteśmy przy maksymalnych osiągach, to pierwszym, co można by nazwać doskonałym, jest grafika. Oczywiście

SVGA (tutaj w zasadzie nie ma się czym ekscytować, gdyż jest to już normą) - możliwość przełączania między oknem a pełnym ekranem i cztery (!) rodzaje widoku: z góry z wysoka, z góry, z bliska, od tyłu oraz z deską rozdzielczą. Wszystkie wyglądają bardzo ładnie, więc wybór jest dość trudny i zależny tylko od przyzwyczajeń

Kultowe wyścigi

Po prawej: Jedna z tras dostępnych w Daytonie. Droga tylko z pozoru wygląda na łatwą do przejechania...



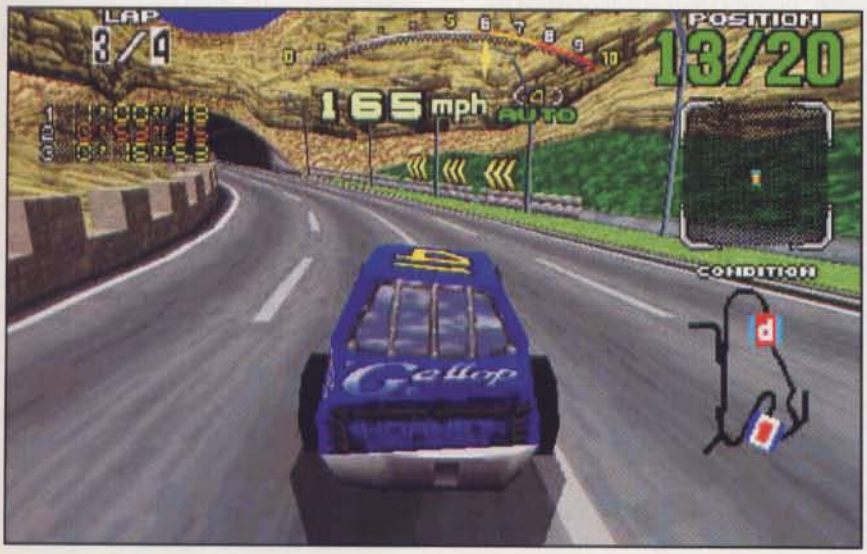
gracza. We wszystkich przypadkach, oprócz podziwiania własnego samochodu, możemy również zająć się oglądaniem doskonale wykonanego otoczenia. Co prawda trybuny dalej wyglądają jak wielobarwna plama, ale za to cała reszta przypomina jakością drugiego Screamera, a w niektórych chwilach nawet go przewyższa. Mimo włączenia trybu pełnoekranowego wszystko to jest bardzo dynamiczne, a przy szesnastu MB RAM mknie tak radośnie, że często, aby móc utrzymać się na torze, trzeba wykonywać zbrodniczą czynność hamowania - chociaż, jeśli z niego wypadniemy, sytuacja nie staje się tak drastyczna jak we wspomnianym S 2, gdzie zwykle (a raczej zawsze) kończyło się to ostatnim miejscem w rankingu. Tutaj sytuacja ma się trochę lepiej: dopiero ewidentna katastrofa w rodzaju dachowania, kończy się definitywną przegraną. W przypadku drobniejszych kolizji zawsze można nadrobić stracony czas, niemniej jednak na pierwsze miejsce

nie ma co liczyć. Co ciekawe, wszystkie teksty odnośnie prędkości dotyczą systemu Windows 95, gdyż gra nie pojawi się w wersji "dosowej". Ostatnie "konsolowe" gry dla tego systemu mówiąc oględnie nie działały zbyt szybko (patrz Sonic czy Bug), chyba, że w malutkim okienku, tymczasem Daytona śmiga na pełnym ekranie.

Po lewej:
A tak wygląda Daytona USA na konsoli Sega SATURN. Wersja dostępna na nasze komputery nie ustępuje jakością wykonania tej, znanej z konsol.

Kolejnym, bardzo interesująco zrobionym elementem jest help. Prawdę mówiąc po helpie można się zwykle spodziewać trywialnych tekstów typu: gra jest dobra, włącz a zobaczysz. Tym czasem nie dość, że możemy obejrzeć dokładnie wszystkie tory, uzyskać wyczerpującą informację o poszczególnych elementach składowych gry, to jeszcze w pozycji about znajdują się krótkie komentarze każdego z twórców gry (niektóre są dość dowcipne).

Oczywiście w grze samochodowej nie mogło zabraknąć dynamicznej muzyki. Prawdę mówiąc nie rozumiem amerykańskiego "kultu drogi", ale utożsamia się z nim większość twórców rockowych, więc oczywistą sprawą jest jaka muzyka powinna towarzyszyć samochodówce. Oczywiście ciężki rock i oczywiście w formacie audio. Zastanawiam się, dlaczego nie zrobili jeszcze gry z muzyką wczesnego Napalm Death - przy takiej "kaszanie" czterysta mil na godzinę to dziecinna igraszka, a dym z płonących opon zasnułby połowę nieba. Ale to co jest i tak prezentuje się nieźle.



W zasadzie jest to kolejna samochodówka, nie niosąca sobą wiele innowacji, niemniej jednak z przyjemnością zasiada się za kierownicą. Niezbyt wysoki poziom trudności (przynajmniej na Beginnerze) nie zniechęci słabszych graczy, a trudniejsze tory otworzą pole do popisu dla zawodowców. Jednym słowem przyjemny prezent z okazji nowego roku. Trochę czasu z przyjemnością mu poświęcę.

BOORACK

☺ Ostra jazda!

Superrealistyczna, płynna grafika w trybie SVGA i ostra, czadowa muzyka to główne zalety tego produktu. Zróżnicowane scenerie i wysoki poziom przeciwników powodują że gra nie jest "tą jedną z wielu" tylko jednym z wielkich hitów minionego roku. Uważam że jest to prawdopodobnie najbardziej udana konwersja z Segi Saturn na PC-ta. Wszystko jest tak realne, że przy odrobinie wyobraźni czujesz przyspieszenie wgniatające Cię w fotel i smród palonych opon. Jednym z niewielu konkurentów dla Daytony jest S 2 opisywany w poprzednich numerach.

Producent:
Sega
Dystrybutor:
Bobmark
tel. (022) 380502
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

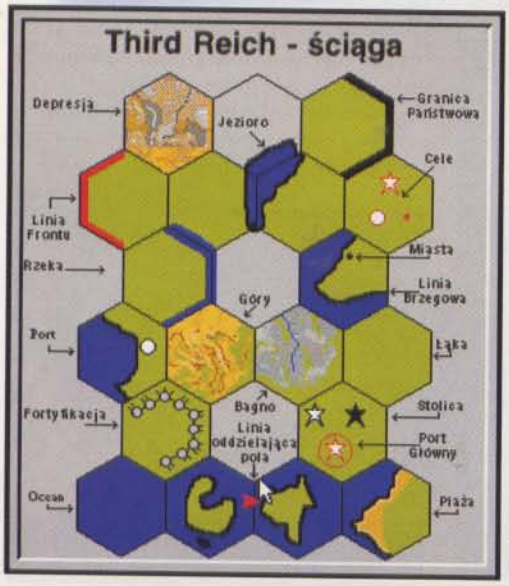
Cena: ✆

Wichry wojny

Po prawej w głębi: Precyzyjna specyfikacja terenów występujących w grze. Nie wygląda to ładnie, ale jest funkcjonalne.

Strategie z okresu Drugiej Wojny Światowej dzieliły się od zawsze na dwie przeciwstawne kategorie: ładne i dobre. Niestety jedno zwykle wykluczało drugie i taki np. Panzer General, wyjątkowo łatwy i przyjemny, niewiele miał wspólnego z realizmem, że już nie wspomnę o inteligencji komputera, który nie potrafił przeprowadzić kontrofensywy czy jakiegokolwiek innego odważnego posunięcia, a namiętnie trwał wyłącznie przy obronie własnych punktów kluczowych. Dlatego też dobrą strategię można było rozpoznać po paskudnej, umownej grafice. Sytuacja ta nie zmieniła się do tej pory. Co prawda nie jest to regułą, gdyż paskudna grafika może być połączona również z paskudną grywalnością (w drugą stronę nie ma wyjątków), ale jest to dobry znak rozpoznawczy.

Dlatego też, gdy zobaczyłem grę pod tytułem Thrid Reich PC, pomyślałem, że będzie to na pewno dobra strategia. Szybko okazało się, że miałem rację. Znak rozpoznawczy objawił się od razu: grafika jest wyjątkowo "urocza". Po odpaleniu gry przekonałem się, że CGA miała jednak w niektórych momentach przewagę nad SVGA. Otóż przy takiej rozdzielczości nietrudno o nieczytelną czcionkę i ordynarne kontury, więc twórcom gry udały się one doskonale (przy CGA byłoby je widać wyraźnie nawet wtedy, gdyby miały grubość jednego pixela). Następnym dowodem na wysoką jakość gry było to, iż mimo wyglądu nie działała zbyt szybko. Często oznacza to, że gra jest po prostu źle napisana, ale tutaj powodowane jest to skomplikowanymi algorytmami komputerowych graczy. Zwycięstwo nie będzie tak łatwe jak w Panzer General. Kolejnym dowodem na to, że gra skrupulatnie myśli nad każdym posunięciem są wymagania czyli 16 MB RAM na dzień dobry. Szybko okazało się, że miałem rację co do jakości gry. Objawiło się to w ten sposób, że komputer rozłożył mnie dokumentnie w trzech turach, nie angażując do walki nawet połowy oddziałów, a chociaż jestem skromny, to nie uważam się za słabego stratega. Kolejna próba wyglądała tak samo.



Przykład Panzer General pojawiał się tu nie na darmo. Jak się pewnie domyślacie, akcja gry toczy się podczas Drugiej Wojny Św., jednak w przeciwieństwie do Panzera, nie ma tu podziału na poszczególne batalie, ale walka toczy się na skalę globalną. Gracz dowodzi wszystkimi wojskami aliantów i walczy jednocześnie na wszystkich frontach. Oczywiście państwa alianckie są niezależne, tak że możliwy jest pakt między Rzeszą niemiecką, a Związkiem radzieckim, zresztą gra nie trzyma się ściśle realiów i możliwe jest nawiązywanie stosunków dyplomatycznych w dowolnych konfiguracjach (oczywiście za zgodą obu stron). Gra przypomina Panzera w odwzorowaniu jednostek i terenu. Tutaj również plansza podzielona jest na hexy i występują ograniczenia ruchu ze względu na teren. Jeden symbol oznacza również oddział, a nie jednostkę. Jednak w tym momencie zaczynają się różnice. Parametry oddziałów nie różnią się w takim stopniu, jak w Panzer. W zasadzie tutaj nie jest to tak istotne, gdyż w aspekcie globalnym liczy się przeważnie ilość i morale, a nie drobne różnice techniczne. Morale w grze zależne jest (znowu tak samo) od pieniędzy. Nazywa się to co prawda zasobami, ale w gruncie rzeczy wiąże się to tylko z pieniędzmi, gdyż z każdą ofensywę, jednostki i infrastrukturę finansuje się właśnie z rzeczonych zasobów. Jeżeli już jestem przy infrastrukturze, to w przeciwieństwie do wielu innych, gra pozwala na samodzielną budowę lotnisk, portów i fortyfikacji. Odnowienie zasobów następuje z początkiem nowego roku (tura trwa 3 miesiące) i zależne jest od posiadanych miast i terenów przynoszących dochód.

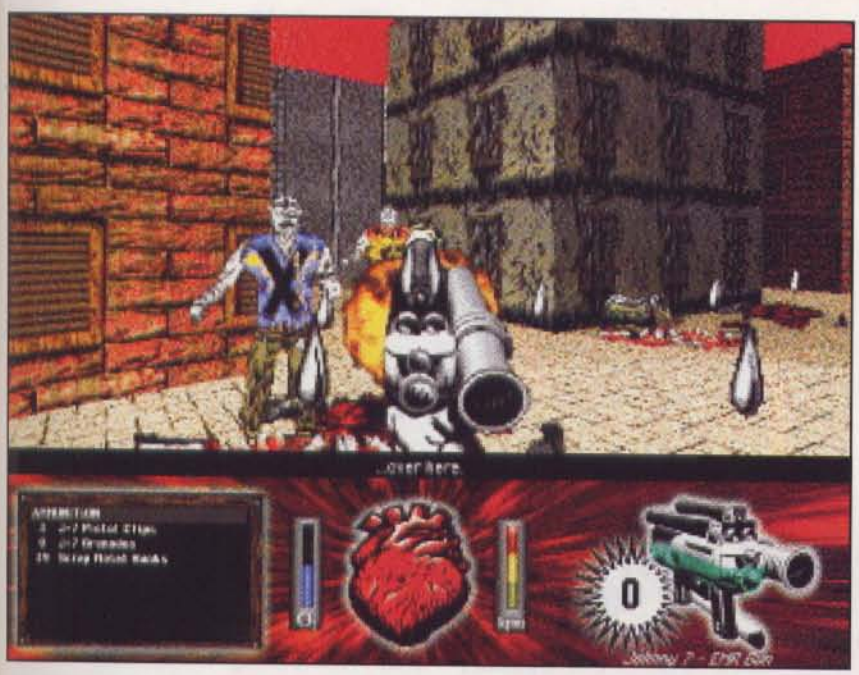
Gra jest bardzo przyjemna. Z początku może odpychać grafiką, ale rzadko który program potrafił tak bestialsko stłamsić mnie w tak krótkim czasie. Jest to dobra rekomendacja dla Thrid Reich i z powodzeniem mogę polecić ją każdemu mistrzowi strategii militarnych. Zaznaczam jednak, że trzeba przygotować się na poważną rozgrywkę.

LORD YABOL

Producent:
Avalon Hill
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Jaźń mściciela



Każdy z Was widział zapewne obie części Dooma. Od czasu pojawienia się tej gry, co jakiś czas można było pooglądać coraz dziwniejsze mutacje bazujące na tym pomyśle. Był więc Doom fantasy (Heretic, Witchaven), Doom z Obcym w roli głównej (Alien Trilogy), Doom w kosmosie (System Shock), a także Doomy, w których walczyło się przy użyciu pojazdów mechanicznych (Descent, Necrodome). Redakcja PC-Schareware natrafiła kiedyś nawet na Dooma w trybie ASCII (a przynajmniej tak wyglądał). Niemniej jednak nie było jeszcze Dooma komiksowego. Teraz już jest. Nosi tytuł ZPC, co oznacza Zero Population Count, czyli zerowy wskaźnik populacji. Tytuł jest adekwatny do sytuacji, jaką zastajemy w grze, a nasz bohater o wdzięcznym imieniu Armand stara się tę sytuację jeszcze bardziej urealnić.

Jak wygląda sytuacja, możemy się dowiedzieć z intro. A nie wygląda przyjemnie. W królestwie, w którym włada już czwarte pokolenie władców obdarzonych potężną mocą i używających jej dla dobra ludu, znaleźli się ludzie, którzy nie byli jednak uszczęśliwieni z obrotu rzeczy. Tajne stowarzyszenie mnichów wojowników nie czuło się zadowolone. Ich zdaniem tylko oni powinni posiadać moce mentalne i władzę nad całą ziemią. Przywódca mnichów, Black Berthren, postanowił rozwiązać ten problem w ostateczny sposób. Zamordował mianowicie legalnego władcę i ze swojej fortecy roztoczył nad całą krainą rządy terroru. Znalazł się jednak ktoś, kto zapałał zemstą. Był to właśnie Armand, czwarty z pokolenia "Mesjaszy wojny", syn zamordowanego króla. Właśnie w niego przyjdzie się wcielić graczowi.

W fabule gry nie ma, jak widać, nic oryginalnego. To, co wyróżnia ją z masy innych Doomopodobnych to grafika. Jest to zupełna innowacja. Konwencja mrocznego, postmodernistycznego komiksu, rzadko kiedy miała okazję pojawić się w grach (ja osobiście żadnej nie widziałem). Tymczasem tutaj udzielał się jeden z elitarnych twórców tego gatunku: Aidan Hughes. Jest on odpowiedzialny między innymi za okładki albumów grupy KMFDM oraz za animowane sceny z MTV (za Beavisa i Butt-heada niestety nie). Kolejną znaną osobą biorącą udział w produkcji gry jest Roland Barker z grupy Ministry, co oznacza, że muzyka w grze jest wyjątkowo "wesoła". Ale wróćmy do grafiki. Pierwszy odruch, kiedy ją zobaczyłem, brzmiał mniej więcej tak: cóż to za badziewie? Po chwili jednak okazało się, że ordynarność to tylko konwencja, a po jakimś czasie stwierdziłem, że taka grafika najlepiej pasuje do klimatu gry (renderowane 3D byłoby zdecydowanie nie na miejscu). Zarówno sceneria, jak

Po lewej w głębi: Jak widać walka często bywa bardzo ostra i bezpardonowa. Do przejścia mamy 25 poziomów.

i postaci w grze wykonane są oszczędną kreską, przy równie oszczędnej kolorystyce, jednak nie oznacza to niskiej jakości, a wręcz przeciwnie. Tekstury są zrobione na wysokim poziomie, nie widać rozpikselizowania itp. Jedyne, co można by było jeszcze poprawić to postacie. Przy maksymalnym zbliżeniu dostają trochę kantów. Być może nie będę ociekał entuzjazmem, ale mimo wszystko należy się kilka słów pochwały. Przede wszystkim za grę sieciową (do ośmiu graczy). Program instalacyjny sam proponuje połączenie z internetowym serwerem obsługującym grę (oczywiście jeśli mamy dostęp do Internetu). Grafika po jakimś czasie również zaczyna się podobać, zwłaszcza, że chociaż chodzi dość wolno, to przynajmniej płynnie (engine z Marathon).
Walka w grze jest dość trudna (trudniejsza niż w Doom). Najgorszy problem stanowi częsty brak amunicji. Co prawda można tłuc klientów pięścią po zębach, ale nie daje to zbyt dużych efektów. To, że nie jest ich zbyt mało, też bynajmniej nie ułatwia zabawy. Naszą skórę ratuje tylko fakt, że nie walczą oni zbyt umiejętnie, chociaż, jeśli ktoś czuje się herkulesem, to może podnieść sobie poziom trudności na maxa. Tutaj już nie jest miło. Nasze dokonania można sobie zapisać jako film, a później chwalić się kolegom. Jest to miły dodatek. Brakowało mi go w Doomie.
Ogólnie w grze nie ma nic nowego. Poza nową konwencją grafiki, nie posunięto się o wiele do przodu, a w niektórych wypadkach nawet do tyłu (cieniutkie postacie w porównaniu z tymi z Quake). Dość ciekawe, ale nic więcej.

Miś Kolabor

Producent:
Zombie/GT Interactive
Dystrybutor:
GT Interactive
tel. (0044) 2583791
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Strzały na ekranie

Po prawej w głębi: Tego gościa nie można nie rozwalić. Więc zrób to również z następnym.

W zeszłym roku szczyt popularności osiągnęły gry, w których jedynym zadaniem gracza było oglądanie doskonałej grafiki wideo i strzelanie w wybrany punkt ekranu, na którym ukazywał się akurat spragniony kulki w łeb gość. Doskonałym przykładem (i jednocześnie najsłynniejszą grą z tego gatunku) był oczywiście Mad Dog mac Cree. Po jakimś czasie pokazała się jego druga część, w której poprawiono grafikę i podwyższono nieco poziom trudności. Oba te produkty, jak też wiele innych w rodzaju Who shot Johny Rock czy Drug Wars, wydane zostały przez potentata tego gatunku: American Laser Games. Firma ta, w celu zwiększenia popularności swoich produktów, wypuściła na rynek specjalny pistolet (PC Gamegun), który współpracował z wszystkimi jej produktami i znakomicie ułatwiał zabawę (tylko ten perwersyjny, różowy kolor!!). Ostatnio jednak na tym rynku zapanowała cisza.

W chwili obecnej, gdy coraz większą popularność zdobywają 64-bitowe konsole, nie mogło zabraknąć tego typu gry na platformie Sega Saturn. Nosi ona tytuł Virtua Squad. Gra została ostatnio wydana również w wersji PC-towej, nie różniącej się w niczym od pierwowzoru.

Virtua Squad jest typowym przedstawicielem branży, za jednym wyjątkiem - zamiast grafiki filmowej, zastosowano kreskówkowe SVGA, które co prawda wygląda ładnie, ale z realizmem jest gorzej - a jeśli ktoś nie przepada za amerykańskimi komiksami, to może to skutecznie obrzydzić grę (taka sama kolorystyka i kreska). Niezbyt pięknie wyglądają też kółka celownika, ale za to ułatwiają grę, w której przeciwnicy pojawiają się średnio z dwadzieścia razy większą częstotliwością niż w Mad Dog. Z pomocą przychodzi również sześć rodzajów bonusów, które można zebrać w trakcie gry. Pięć z nich to różne typy broni: automat, karabin maszynowy (to samo, co poprzedni, ale magazynek ma 30, a nie 15 sztuk amunicji), magnum, zwykły karabin (ma największą moc, ale wolno się przeładowuje) oraz shotgun. Ostatnim, ale jednocześnie najważniejszym, bonusem jest dodatkowe życie (serduszko). Przydaje się bardzo często, ale pojawia bardzo rzadko. Grafika chodzi dość szybko, jednak jest trochę kanciasta (zapewne winę ponosi tu konwencja a nie jakość).

Z rozpędu zapomniałem wspomnieć o najważniejszym, czyli o fabule. Fabuła jest. W zasadzie niewiele więcej można powiedzieć. Jest ona obszernie opisana, ale można ją ująć w jednym zdaniu: jesteś policjantem z miasta Virtual City, a Twoim zadaniem jest likwidacja pleniących się w dzielnicach portowych przestępców. Czego jak czego, ale oryginalności nie można jej zarzucić. Nie jest to jednak wada Virtua Squad, gdyż problem ten dotyka wszystkich rodzajów gier, a poza tym w strzelaninach nie jest to w zasadzie istotne. Ważne jest strzelanie, a tego nie brakuje. Przy okazji dodam, że jest to najtrudniejsza z gier z tej konwencji, jakie dotąd widziałem. O ile jeszcze w Mad Dog można było (z trudnością, ale można) poradzić sobie za pomocą myszy czy klawiatury, to tutaj jest to raczej niemożliwe. Dopiero gamepad lub pistolet pozwoli naprawdę poszaleć. Niestety gra nie współpracuje z PC Gamegun.

W Virtua Squad wcielamy się w jedną z dwóch postaci: brutalnego Rage'a (prawdziwe nazwisko Michael Hardy) bądź też wyrafinowanego inteligenta o pseudonimie Smarty (James Cools). Z nazwiska (a raczej ksywy) znamy też głównych bossów z drugiej strony barykady. Są to: Kong, King, Joe Fang oraz Puppet Master czyli władca marionetek - ostatni to główny bad guy. Jego ubicie automatycznie kończy grę radosnym napisem congratulations. Oczywiście nie są to jedyni przeciwnicy. Po drodze napotkamy całe roje zwykłych, szeregowych członków mafii, którzy potrafią nieźle utrudnić nam życie (a często go pozbawić). Przy okazji zawziętej wymiany strzałów może pojawić się spanikowany cywil. Jeśli nie będziemy ostrożni, cywil pożegna się z życiem, a my z grą.

W zasadzie produkt Segi nie wnosi niczego nowego, poza grafiką, która jest dość kontrowersyjna. Niemniej jednak część kolegów wyrażała się o niej dość entuzjastycznie. Ja osobiście nie przepadam za amerykańskim komiksem, więc przyjąłem ją z dystansem, ale w sumie gra jest dość przyjemna.

BOORACK

Producent:
Sega
Dystrybutor:
Bobmark
tel. (022) 380502
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

e Rock w kosmosie

Tym razem nikt nie napadł i nie spalił połowy Ziemi,nikt nie dokonał eksterminacji ludności planety, wyniszczając przy okazji dokumentnie florę i faunę. Kobiety i dzieci są zupełnie bezpieczne a życie toczy się normalnym, standardowym torem. Mówiąc krótko, nikt nie nadepnął nam na odcisk i nie zamierza rabować, mordować i gwałcić. Mimo to wyruszamy na wojnę, w której trupy obcych i wraki statków ścielą się gęsto. Dzisiaj to my jesteśmy źli!

Jako planeta z olbrzymim potencjałem, zarówno technicznym, militarnym, jak i populacyjnym nie boimy się nikogo, to raczej boją się nas! Jednak znaleźli się szaleńcy, którzy zaatakowali niewielki ziemski statek patrolowy, którego załoga oddawała się właśnie przyjemności anhilacji meteorytów i co mniejszych asteroid. Drogo przyjdzie im za to zapłacić, a obrzydliwa zielona posoka jaką są wypełnieni, rozbryźnie się po całym kosmosie. Jest jeden człowiek, który dokona tego dzieła (rząd naszej planety nie zajmuje się takimi drobiazgami), poradzi sobie sam z plugawymi obcymi i wyśle ich w ciemność i niebyt! Tym odważnym osobnikiem, chlubą ziemskiej floty, galaktycznym bohaterem - jesteś Ty!

Astrorock to tradycyjna gwiezdna strzelanina, gdzie zapamiętliwemu sianiu śmierci towarzyszy rockowa muzyka, nadająca nowy wymiar tej całkiem miłej czynności.

Jak już wspomniałem nasz patrolowiec to standardowy statek, w związku z czym jest uzbrojony całkiem przeciętnie, musimy więc dokonać wielu udanych akcji zakończonych wybuchem wrogiego pojazdu, aby uzyskać większa moc rażenia. Nie jest to jednak bardzo trudne, a obcy mimo, że niechętnie, jednak dają się zabić.

Okazuje się, że w kosmosie jest życie, i to życie za pomocą naszej zabawki musimy zniszczyć. Jeżeli oczywiście będziemy wystarczająco szybcy i uda nam się roznieść wrogie jednostki. Są to trzy rodzaje bardzo upartych i natarczywych kosmitów. Mamy więc Razour Boubers - ten gości pozostawia bardzo niemiłe prezenty, które mogą roznieść nas na strzępy. Hunter Killers - zabójczy myśliwiec, który kręcąc się w kółko sieje zniszczenie. Fastdeath - rzeczywiście szybka śmierć, po prostu z całym impetem uderza w naszą jednostkę.

Oczywiście może się zdarzyć, że spotkamy miłą niespodziankę w postaci bujającego w kosmosie Astro Smashera (naprawdę dobra broń, jeden strzał-jeden zabity), lub protonowego akceleratora, który zwiększy siłę ognia rodzimej jednostki. Być może trafimy również na Spread Fire, czy Rapid Fire co jeszcze bardziej podniesie skuteczność uzbrojenia. Należy również z uwagą wypatrywać Shield Power Up - jest to energia zwiększająca siłę naszej osłony, która często uratuje kosmiczną jednostkę przed sromotną porażką. Przegrana jest mimo wszystko bardzo realna, ponieważ dodatkowo zagrażają nam wieloelementowe, wybuchające kule (SpikeBalls) oraz zielona plazma (Gloops), która ma tendencje do samodestrukcji na kadłubie naszego statku.

Uwaga! Gratka dla umuzykalnionych, jeżeli będziesz dobrze wykonywał swoją misję to trafisz Armor Power Up - doskonała muzyka+nowa broń, która uzmysłowi obcym, że zadarli z niewłaściwym facetem (to po prostu trzeba zobaczyć i usłyszeć, całkiem, całkiem ciekawe!).

Nasze przygody będziemy obserwować z góry (czyżby wędrówka poza ciałem?), a jeżeli mielibyśmy jakieś wątpliwości to możemy przenieść się do info, które mam nadzieję rozwiąże każdy problem i pozbawi rozterek (świetne teksty).

Zdaje się, że nic dodać, nic ująć. To już wszystko. Mało!?. Nie moi Drodzy, to nie Cywilizacja, tu starczy dobre oko i sprawne palce na klawiaturze refleks, a zasady to tylko dwa słowa :zniszcz wszystko!.

Grafika gry stoi na dobrym, na pewno zadowalającym poziomie, oprawa muzyczna jest również dopracowana. Jednak pomysł zabawy jest już tak wyeksplatowany, że gra nudzi się dosłownie po kilku minutach.

W dobie multimedialnych i tak zaawansowanych produktów, o których możecie poczytać m.in. na sąsiednich stronach, tylko fascynaci gatunku mogą spędzić wiele wieczorów na uporczywe pokonywanie kolejnych leweli i nie będą znużeni po piętnastu minutach. Nie zachęcam więc to zakupu Astrorock, jednak większych zastrzeżeń do gry mieć nie można i jeżeli ktoś lubi, to proszę bardzo! Na pewno się nie zawiedzie.

JUREK SITO

Producent:
Logicware
Dystrybutor:
Atlantean Interactive Games
tel.(001) 8008228339
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,
Adlib

Cena: ✆

Po lewej:
Oto remake klasycznych Asteroidów. Czy jest to udany powrót, oceńcie sami, bowiem w tej materii zdania są mocno podzielone.

Ezoteryka oraz spirytyzm

Ludzkość od dawna pasjonuje się litereraturą grozy. Nazwiska takie jak Bram Stocker czy Howard P. Lovecraft nie są obce większości z nas. Mistycyzm, spirytyzm, gnoza, zjawiska parapsychiczne pozwalają nam uciec do świata wyobraźni, który przez swoją grozę czyni lżejszymi problemy życia codziennego - w ten sposób spełniają funkcję swoistego środka umożliwiającego odreagowanie różnych nieprzyjemnych odczuć i doświadczeń. Nic dziwnego zatem, że filmowcy i literaci zajmujący się gatunkiem określanym jako horro znajdują wielu klientów. Niedawno do tego grona dołączyli producenci gier komputerowych. Wzrastający poziom techniczny pozwalał oddać na ekranie budzące przerażenie swym realizmem sceny. Oczywiście nie ustrzeżono się kiczu, to samo zresztą tyczy się filmów i literatury. "Dzieła" typu Noc żywych trupów 23,5 czy książki pana Smitha to być może przyjemny i nie wymagający intelektualnego wysiłku relaks, ale z "prawdziwą" grozą nie mają nic wspólnego. Na szczęście jest też kilka gier wybitnych, których nastrój jest równie przyjemny, co lektura Necronomiconu.

Jedną z tych gier jest Amber. Wbrew sugestiom wynikającym z tytułu, nie jest to gra oparta o prozę Rogera Zelaznego. W Amberze główną rolę grają zjawiska paranormalne i duchy (łac. spiritus - poważnie!). Od razu po uruchomieniu gra wita nas pytaniem: czy istnieje życie po śmierci ? Dalej jest jeszcze ciekawiej, a na koniec zostaje oznajmione, że śmierć nie jest końcem. Trzeba przyznać, że mimo skromności przekazu (statyczne obrazy, brak muzyki) robi on niezwykłe wrażenie. Z tym wszystkim zapoznajemy się zanim jeszcze zacznie się właściwa akcja. Początek zabawy to telefon od naszej przyjaciółki Dr. Rosanne Westbridge. Rosanne jest członkinią organizacji BIO-PSI zajmującej się parapsychiką, z ramienia tejże organizacji zajmuje się testami prototypowego urządzenia wykrywającego "aktywność psioniczną" (czyli wykrywacza "spirytusów"). Kiedy dotrzemy do jej mieszkania, zastaniemy je puste. Z pozoru. Kiedy po dokładnej eksploracji odkryjemy tajemnicze urządzenie (leży na stoliku, na półpiętrze) i włączymy je, okaże się, że mieszkanie wypełnione jest silną aktywnością paramaterialną i astralno-spirytualną. Od niewinnego trzaskania klamką po poruszające się w powietrzu noże. Wszystko to odbywa się w zupełnej ciszy, przerywanej tylko okazjonalnymi efektami dźwiękowymi, które wzmagają jeszcze wystarczająco już mroczny nastrój. Widać też akcenty rodem prosto z prozy Mistrza (tak. Przez duże M!) Lovecrafta. Np dr. Rossane posiada dyplom absolwenta uniwersytetu Miscatonic, wymyślonego przez pisarza.

Sugestywność gry zawdzięczać należy przede wszystkim doskonałej grafice. Fotograficzny realizm renderowanych pomieszczeń wywołuje klaustrofobię i nastrój rodem z Zork Nemesis (to już klasyczny przykład doskonałej, mrocznej przygodówki, ale następne gry będę już porównywać z Amberem). Każdy przedmiot jest doskonale wykonany i wyróżnia się od otoczenia nie drażniąc jednocześnie zbyt ostrym kontrastem. Jest to dość nowe rozwiązanie, alternatywne wobec techniki,

w której przedmioty były "sprite'ami" nałożonymi na tło. Tutaj każdy przedmiot stanowi część tła, rysowaną za pomocą tej samej palety. Rozwiązanie to występuje także w Animal, z tym, że tam po zebraniu przedmiotu i późniejszej próbie jego użycia zmienia się w sprite'a, a w Amberze pozostaje w menu przedmiotów. Na ekranie głównym obserwujemy tylko reakcję. Rozpisuję się na ten temat, ale jest to zrobione tak doskonale, jak w żadnej innej przygodówce. Nigdzie nie zauważyłem najmniejszego kontrastu. Niestety ma to swoje wady. Największą z nich jest zapewne to, że gra, aby się uruchomić, wymaga szesnastu tysięcy kolorów, co nie każda karta potrafi wyciągnąć. Na szczęście nie trzeba "walczyć" z driverami, gdyż program działa w systemie Windows 95 i konfiguracja odbywa się automatycznie.

Sterowanie jest wyjątkowo proste. Jak większość nowych przygodówek, posiada "inteligentny" kursor, który zmienia kształt w zależności od możliwej czynności.

Twórcom Ambera należą się gratulacje za doskonale obraną tematykę gry. Takiego klimatu nie spotkałem jeszcze w żadnej przygodówce. Jest to o wiele bardziej pasjonujące, niż karykaturalna walka z duchami typu Ghostbusters. To właśnie nastrój produktu Graphic Simulation Corporation (niezła nazwa, prawda?) sprawia, że nawet największy sceptyk może zacząć wierzyć w zjawiska paranormalne. Niech no tylko zagra...

Miś Kolabor

Po prawej:
Pokój jednej z bohaterek gry. Między oknami dyplom uniwersytetu Miscatonic.

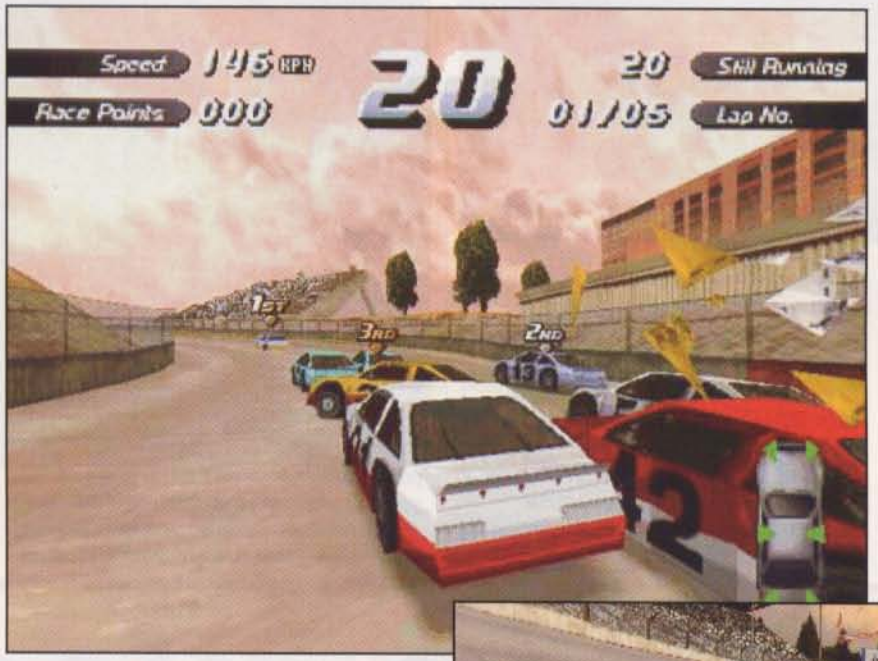
Producent:
Hue Forest Entertainment/
Graphic Simulations
Dystrybutor:
Graphic Simulations
tel. (001) 9723867575
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 45,00 $

Orgia złomowania

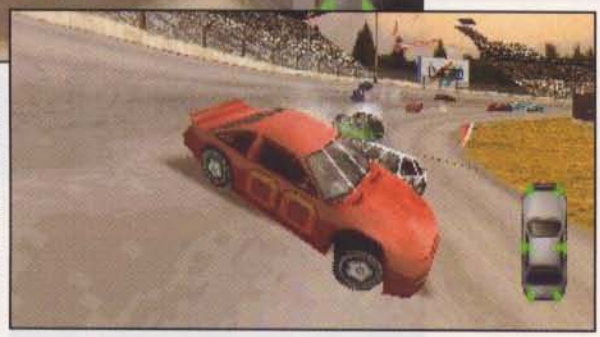
Nic dziwnego, że Destruction Derby cieszyło się tak dużym uznaniem graczy na całym świecie. Pomysł, by przenieść na ekran komputera wyścigi klasy Indy-500, w których celem współzawodników jest nie tyle dojechanie na pierwszej pozycji do mety, co fizyczne wyeliminowanie wszystkich konkurentów, był zaiste genialny. Sport to bowiem niezwykle widowiskowy, a w wersji komputerowej - także całkowicie bezpieczny dla zdrowia (mam na myśli zdrowie fizyczne, o wpływie tego typu rozrywek na psychikę nie chciałbym się wypowiadać).

Właściwie miłośnikom pierwszejczęści gry powinno wystarczyć jedno zdanie zachęty: to samo, ale mocniej, bardziej, szybciej. Tym razem znacznie większy nacisk położono na urealnienie sposobu kierowania pojazdem - co prawda w dalszym ciągu udział gracza ogranicza się tylko do wykonywania skrętów w lewo i prawo, przyspieszania i hamowania (względnie cofania), ale teraz znacznie



Po lewej: Destruction Derby 2 zachowało fenomenalną grywalność znaną z pierwszej części. Ujęcia z kamer są bardziej dynamiczne, a co za tym idzie bardziej atrakcyjne.

trudniej zapanować nad rozpędzoną do znacznych prędkości kupą złomu, trzeba wykazać przy tym spore umiejętności i instynkt kierowcy rajdowego. W trakcie wyścigów (rozgrywanych na nowych, dłuższych i bardziej wyrafinowanych torach) będziemy mieli okazję podziwiać wspaniałe i niespotykane dotychczas sceny kraks, dachowań, zderzeń. Dzięki zastosowaniu nowych algorytmów generacji grafiki (między innymi cieniowanie Gorauda) wszystkie efekty specjalne w rodzaju wybuchów, smug dymu czy rozbłysków wyglądają dużo ciekawiej niż w pierwowzorze. Niestety gra wciąż pracuje tylko w standardowym trybie VGA (320x200, 256 kolorów), co już lekko trąci już dzisiaj myszą. Chyba najistotniejszą innowacją, jaką wprowadzono na trasach poszczególnych wyścigów jest obecność wzniesień, dołów i ramp, z których pojazdy wybijają się do zapierających dech w piersiach skoków. W tym momencie szczególnie przydają się umiejętności jazdy, ponieważ wylądowanie cało i zdrowo, w dodatku na czterech kołach a nie na dachu, czasami wręcz graniczy z cudem. Kolejną nowością jest możliwość korzystania z usług ekipy remontowej usuwającej



najbardziej drastyczne uszkodzenia wozu (w czasie jednego okrążenia możemy raz zjechać do boksu). Zmieniły się nieco także zasady punktacji i kilka innych elementów, lecz nie są to rewolucyjne zmiany. Najważniejsza jest w dalszym ciągu wspaniała grywalność programu, który w niezwykły sposób oddaje realia niszczycielskich wyścigów Indy-500. Klimat imprezy podkreśla fachowy komentarz jednego z najbardziej znanych komentatorów tego rodzaju zawodów - Paula Page oraz niezłe efekty dźwiękowe. Słowem, jeżeli czujesz w sobie demona szybkości i równocześnie instynkt niszczyciela, Destruction Derby 2 jest grą dla Ciebie.

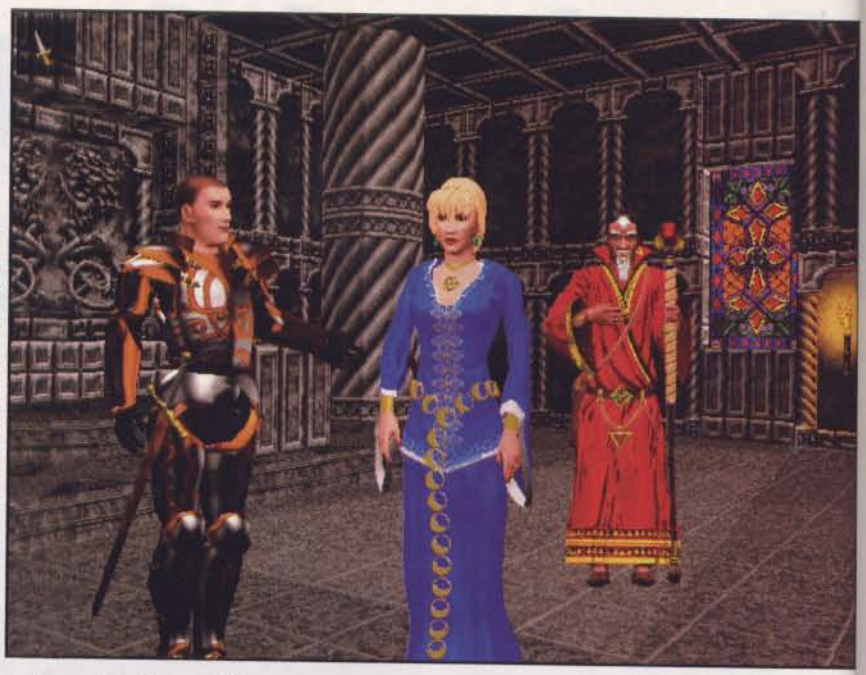
CHUFU

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486 DX/2, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

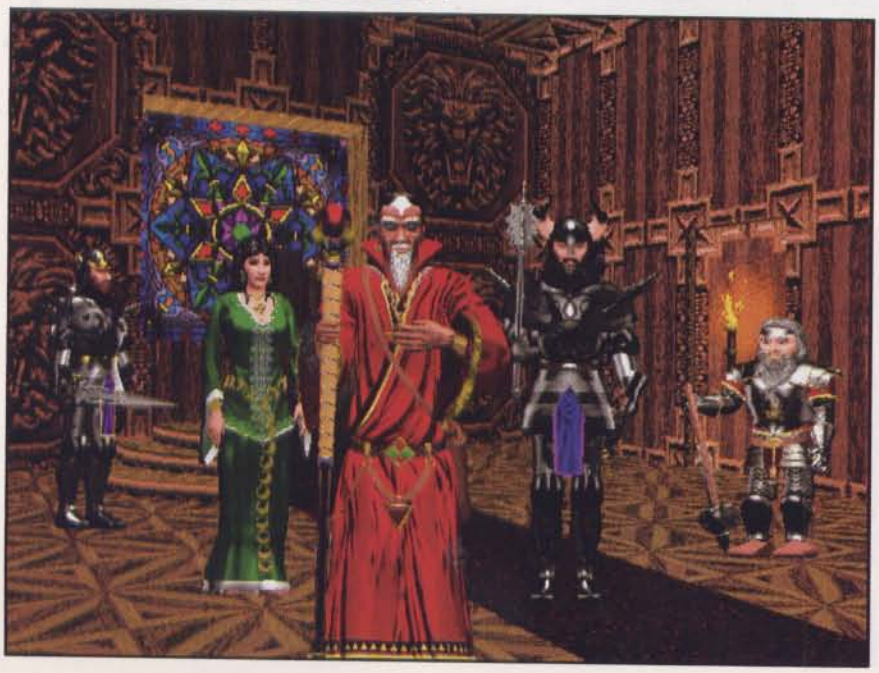
Cena: 138,00 zł

Prawo miecza

Czy mówią Wam coś tytuły Conqueror A.D. 1086, Lords of the Realm 2? Łączą je trzy wspólne cechy. Akcja obydwóch toczy się w średniowieczu, obie są próbą połączenia strategii ekonomicznej i RTS (w przypadku Conquerora nawet z elementami RPG) oraz, co ważne, obydwie firmowane są przez Sierrę. Dlaczego ten ostatni element jest taki ważny? Dlatego, że firma Sierra, korzystając z doświadczeń wyniesionych przy produkcji obu gier postanowiła stworzyć kolejną, jeszcze bardziej hybrydalną, będącą swoistym, godnym, ukoronowaniem szczytnego dzieła łączenia gatunków.



Wynikiem tych eksperymentów jest gra Birthright, która tak jak Conqueror stanowi połączenie RPG, strategii i RTS, tyle, że tym razem największy nacisk położony został na RPG. Nic dziwnego, skoro większość reguł tu rządzących opiera się na zasadach fabularnego systemu A.D.& D. Tak na marginesie, to miło słyszeć, że firma TSR (właściciel praw do A.D.&D.) postanowiła udostępnić licencję innym producentom. Ostatnie "rolpleje" SSI, który dotychczas był jedyną firmą mającą licencję TSR, nie były zbyt ciekawe. Wróćmy jednak do tematu. Akcja Birthright rozgrywa się na kontynencie Cerilia zamieszkanym przez większość ras znanych z A.D.&D. Tak więc spotkamy tam ludzi, elfy, orki, gobliny, minotaury i ogry. Oprócz tego podczas gry napotkać możemy wiele innych "przemiłych" zwierząt i potworów. Wszystkie postacie określone są za pomocą pełnego zestawu współczynników A.D.&D., więc miłośnicy gier fabularnych będą mieli ułatwione zadanie. Tym, którzy nie znają tego systemu podpowiem, że wszystkie współczynniki (poza hit points) mogą przyjmować wartości od 1 do 18, przy czym wartością najwyższą jest 18 (może to się wydawać tautologią, ale w RPG nie jest to takie oczywiste).



Celem gry jest zdobycie dominacji nad wszystkimi prowincjami Cerilii. Aby to osiągnąć, będziemy musieli zmierzyć się z trzydziestoma dziewięcioma innymi aspirantami do korony oraz z całym tym sympatycznym towarzystwem wymienionym na wstępie - sama przyjemność. Mogę Was zapewnić, że nie będzie to łatwe. Dość szybko zorientujemy się jednak, że tutaj nie wystarczy dominacja militarna. Bardzo istotnym elementem gry jest wielopoziomowa dyplomacja. Można (a nawet trzeba) zawiązywać sojusze militarne, handlowe, między gildiami czy czarnoksiężnikami. Tak jak w wiecie rzeczywistym, często trzeba będzie "dać w łapę" lub zamordować niewygodnego adwersarza. Od umiejętnego prowadzenia pertraktacji i "szczucia" jednych przeciwko drugim zależy, czy dojdzie do sytuacji, kiedy zdegustowani naszymi wybrykami lordowie pozostałych prowincji zjednoczą się w celu przetrzepania nam skóry. To, czy im się uda, zależy od wielu czynników. Jednym z nich jest zarządzanie finansami. Od naszych decyzji zależy los chłopów, kupców i innych mieszkańców naszego wspaniałego państwa. Decyzje wpływają nie tylko na stan kasy, ale również na liczebność i poziom aktywności wspomnianych grup społecznych, w tym również wojsk. Tymczasem możemy ich los powierzyć w ręce przypadku ustanawiając progi finansowe za pomocą rzutu kostką

U góry: Tak wygląda rolplejowa strona gry. Nasza drużyna w trakcie szybkiej akcji w podziemiach.

(ciekawe, czy ten praktyczny sposób stosują minitrowie finansów?). Kiedy już zakończymy nasze radosne eksperymenty w dziedzinie administracji, możemy zająć się militarną pozycją naszego księstwa. Na początek mianujmy dowódców, którzy będą mogli podejmować za nas wszystkie drobniejsze decyzje. Istotną zaletą takiego podziału kompetencji jest możliwość pogonienia podwładnych na pole bitwy - po co narażać własną skórę? Kiedy już zaczną zbytnio się wywyższać, można wysłać ich do starożytnych gobowców w poszukiwaniu potężnych artefaktów. Przedmiot taki zawsze się przyda, a przy okazji kilku zbytnio aroganckich sierżantów może wejść w bliską znajomość z ogrem, nie utrudniając już nam dłużej życia (ogry też trzeba dokarmiać). Do podziemi można udać się również całą ekipą, a co ciekawsze - wziąć w tym udział samemu. W tym momencie gra zamienia się w klasyczne RPG w najlepszym wykonaniu. Obrazki mogą posłużyć Wam za przykład, jak słodko wygląda walka z goblinami czy hordami szkieletów. Podobny charakter ma również zdobywanie twierdz przeciwnika.

"Mieczem i magią, ogniem i żelazem. Wiele jest dróg do zwycięstwa, ale tylko zwycięstwo jest drogą do tronu. Stań do śmiertelnej walki o władzę nad kontynentem Cerilii."

Oczywiście, jak zwykle najważniejsza jest jednak pełna dominacja militarna, czyli rzezie, błędnie nazywane przez niektórych bitwami. Wroga masakrujemy w sposób podobny do tego, który widzieliśmy w Conquerorze. Może jest to mniej wygodne niż walka w stylu Warcrafta, ale za to wygląda o wiele bardziej malowniczo. Jeśli ktoś z Was grał kiedyś w Conquerora, pamięta zapewne zwały trupów, zza których nasze oddziały broniły się bądź atakowały. Czasem trudno było się przedostać się przez tę makabryczną barierę. W Birthright wszystko wygląda podobnie, ale zrobione jest jeszcze bardziej kameralnie i w moim odczuciu odrobinę wygodniej. Do naszej dyspozycji jest całe mnóstwo jednostek, zarówno tych dysponujących potężną siłą fizyczną, jak i wielkich czarnoksiężników i istot magicznych. Naszymi armiami mogą dowodzić sierżanci, możemy również sami stanąć na ich czele, co zwiększa szansę na zwycięstwo, ale wiąże się z ryzykiem przedwczesnego zgonu.

Jednym słowem, świat Birthright jest ogromnie rozbudowany i posiada skomplikowaną strukturę polityczno-gospodarczą. Powoduje to, że za każdym razem rozgrywka jest inna i do sukcesu prowadzi wiele dróg. Jeśli to jeszcze za mało, to gra okaże swą potęgę przy zabawie sieciowej. Można zagrać przez Internet bądź przez sieć lub modem. Gracze mogą spotkać się nie tylko w bitwie, ale również w podziemiach, na audiencjach dyplomatycznych itp. Oczywiście nie muszą walczyć przeciw sobie: istnieje możliwość tworzenia koalicji. żeby było bardziej interesująco, można też wybierać między opcją gry konwencjonalnej z podziałem na tury a rozgrywką w czasie rzeczywistym, gdzie zabawa staje się zdecydowanie trudniejsza.

Birthright oprawiony jest w doskonałą grafikę. Pastelowa kolorystyka, przypominająca Heroes of Might & Magic i wszystko oczywiście w wysokiej rozdzielczości z mnóstwem kolorów. Postacie są renderowane i w pełni trójwymiarowe. Wygląda to po prostu doskonale, a co ciekawsze, radośnie pomyka nawet na moim domowym 486, co prawda niezbyt szybko, ale mimo wszystko działa. Oczywiście, jak przystało na Sierrę, całość okraszona jest monumentalną, klimatyczną muzyką i efektami dźwiękowymi.

Birthright po prostu przeraża. To co miażdży, to przede wszystkim ilość czasu, przez jaki gra nie pozwala graczowi oderwać się od monitora. Kolejnym dylematem będzie: jak podzielić mój czas między nią, Daggerfallem a Diablo. I jak znaleźć jeszcze dodatkowo chwile na redakcyjne turnieje Quake'a i Warcrafta, i przy tym wszystkim wygospodarować jeszcze z pięć minut dziennie na pracę. Gra, w której cel jest tylko jeden, a dróg prowadzących do niego nieograniczona ilość, to było coś, o czym od dawna marzyłem wpatrując się z rosnącym obrzydzeniem na monotonne "briefingi" czy "scenario obiectives" znane każdemu miłośnikowi rozrywek strategicznych. Coś mi się wydaje, że jeśli reszta redakcji nie zaintrweniuje, to nieprędko zobaczycie następny artykuł opatrzony moim podpisem, gdyż zapewne w pierwszym dniu polskiej premiery popędzę do sklepu, aby wydrzeć spod serca ostatni grosz i wydać go na Birthright. I dobrze mi tak - nie wierzyłem, kiedy podobny entuzjazm okazał redakcyjny kolega odnośnie zakupu Lords of the Realms 2. Teraz chyba spotkam się z nim w kolejce po Birthright. Nawiasem mówiąc pewną osobliwością jest robienie sobie samemu prezentów świątecznych, ale odrobina "rozchwiania osobowowści" nigdy nikomu nie zaszkodziła.

LORD YABOL

Producent:
Sierra
Dystrybutor:
Sierra
tel. (0044) 1734303171
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Dos/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: ✆

Jaszczury z Microsoftu

Od początków pojawienia się komputera PC istniała firma, która była tu niekwestionowanym potentatem. Spróbujcie zgadnąć, co to za firma. Podpowiem: jej produkty, to między innymi MS-DOS, Windows i Win 95. Tak, to oczywiście Microsoft. Panują oni niepodzielnie na rynku systemów operacyjnych dla PC. Od pewnego czasu również aplikacje biurowe są dziedziną, w której dziecko Billy Gatesa wiedzie niekwestionowany prymat (Microsoft Office). Na bardziej elitarnym rynku języków programowania swego czasu dominował Borland. Teraz i tutaj napotkać można produkty Microsoftu. Np. Quake napisany został w języku Microsoft Visual C. Kiedy przyjrzycie się aktualnemu numerowi CDA, zauważycie zapewne, że w innych dziedzinach również nie brakuje tej firmy. Programy graficzne, do tworzenia animacji, przeglądarki internetowe, DTP, encyklopedie multimedialne... Wszędzie można zobaczyć ten dobrze znany, charakterystyczny znaczek. Teraz firma postanowiła zabrać się za ostatnią dziedzinę, w jakiej jeszcze nie zaznaczyła swojej obecności - gry komputerowe.

Jednym z przykładów zapędów giganta "od okienek" jest GEX, zręcznościówka mająca prawdopodobnie stanowić konkurencję dla popularnych ostatnio konwersji z konsol (min. Sonic, Bug). I rzeczywiście - tak, jak wspomniane produkty, działa tylko pod Windows 95 w oknie lub na pełnym ekranie, posiada podobny interfejs i zalicza się do identycznej kategorii gier, czyli prostych, sympatycznych zręcznościówek dla dzieci. Różnica jest jedna: GEX działa zdecydowanie szybciej. Prawdopodobnie dlatego, iż został od podstaw stworzony dla PC. No, może za wyjątkiem grafiki, która jak we wszystkich nowych grach powstała na komputerach Silicon Graphics.
GEX to rasowa, zielona jaszczurka. Jak wiadomo, głównym, jeżeli nie jedynym, zadaniem życiowym jaszczurki jest bieganie po ścianach, machanie ogonem i wysuwanie długiego języka. Wszystkie te cechy klasyfikują ją jako doskonałego bohatera gry zręcznościowej. Ogonem załatwiamy wroga, językiem łykamy "bonusy" (podobnie jak żywa jaszczurka muchy), a że łażenie po ścianach się przydaje, wiedzą wszyscy miłośnicy tego typu rozrywek, którym niekiedy nie pozwalało zasnąć pytanie: jak wskoczyć na murek w 12 levelu na trzecim poziomie. GEX doskonale radzi sobie z każdą przeszkodą. Potrafi spacerować nawet po suficie. Jest też wybitnym przedstawicielem jaszczurek-supermenów (czy może supergadów?), gdyż jeden cios ogona GEXa może rozwalić mur lub przeciwnika, który mu się naprzykrza. Co ciekawe, przeciwnicy GEXa raczej nie przypominają naturalnych wrogów jaszczurki. Latający telewizor, zombie czy tym podobne ciekawostki, a żeby było jeszcze ciekawiej, jaszczur może wpakować się na tradycyjne w zręcznościówkach kolce (tutaj nie kończy się to zgonem, tylko lekką utratą energii) lub do wody (tu już zgon bezwarunkowy). Grafika GEXa jest bardzo ciepła. W wysokiej rozdzielczości prezentuje się bardzo ładnie za sprawą umiejętnie

dobranych kolorów. Posiadacze słabszych maszyn mogą zmniejszyć rozdzielczość do 320x200 i zapuścić grę w oknie i nawet wtedy całość wygląda dość elegancko. Co prawda pod względem graficznym GEX nie dorównuje Sonicowi czy nawet straszym grom Disneya, ale i tak gra się przyjemnie. Powodem są niekonwencjonalne możliwości ruchowe sympatycznej jaszczurki. Bieganie po suficie to coś, co rzadko kiedy można osiągnąć w grze zręcznościowej.

Przygody jaszczurki to dość łatwa gra. Pierwszy etap ukończyłem bez żadnego problemu. Czyni to z GEXa znakomity prezent dla dziecka, zwłaszcza, kiedy ukończyło już Raymana. Można się naprawdę nieźle bawić.

MIŚ KOLABOR

Po prawej:
Nasz jaszczur odwiedza cmentarz i wiele innych ciekawych miejsc.

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Morderczy szał

Command & Conquer powrócił, i to nie tylko za sprawą Red Alert. Już niedługo na nasze komputery dostanie się gra, o radosnym i świadczącym o braku przemocy tytule Krush, Kill & Destroy. Jest to typowa gra RTS, nie wnosząca do kanonu żadnej innowacji (a czy można wymyślić coś nowego w tej dziedzinie?). Wśród całej masy tego typu gier wyróżnia ją jednak wzorowe wykonanie i ewidentne podobieństwo do legendarnego C&C. Jako zagorzały miłośnik klasyka Westwooda traktuję to jednak jako zaletę, gdyż jeśli ktoś chciałby nazwać to plagiatem, musiałby określić w ten sam sposób samego C&C, który przecież wzorowany był na Dune 2.

Jak zwykle więc, jedynym wyróżniającym grę czynnikiem jest jej umiejscowienie: rozgrywki toczą się między stojącą na wysokim poziomie technicznym cywilizacją, a prymitywnymi plemionami mutantów, uzbrojonych w łuki i kamienie. Mutanci nie są jednak bez szans. Ich bestie bojowe, tworzone ze zmutowanych zwierząt, potrafią dobrać się do każdego czołgu, a potwory ziejące ogniem są równie skuteczne, co miotacze płomieni. W niektórych przypadkach klany mutantów korzystają z wykradzionej wrogom techniki. Dotyczy to elektrowni, pojazdów transportowych i motorów. W większości przypadków posługują się jednak prymitywną bronią. Ich budynki w trakcie powstawania przypominają budowle orków z Warcraft 2 (szkielet budynku należy tu rozumieć dosłownie). Fabuła jest dość ciekawa, niby nic oryginalnego, a jednak... Największe atuty gry to grafika i dźwięk. Dla kogoś, kto posiada w domu półmegową kartę ISA (jak ja), gra będzie doskonałym prezentem, gdyż mimo trybu SVGA (wyłącznie) działa doskonale. Interesująca jest również sama grafika. Budynki i oddziały wyglądają bardzo sugestywnie, a efekty specjalne to już zupełny odjazd i podręcznikowy wręcz przykład dobrej masakry. Po rozegraniu pierwszej misji moje biurko zalewane było cieknącymi

z monitora strumieniami krwi, w pocie czoła przerabianej przez domowej roboty destylarnię na koktajl "Krwawa Mary", a płomienie atakujących czołgów w połączeniu z dymem papierosowym barwiły sufit gustownymi czarnymi smugami. Po raz pierwszy od czasów C&C kilkunastominutowa sesja dała mi więcej radości niż godzinna wizyta w rzeźni, połączona z zajęciami praktycznymi. A przede mną jeszcze 39 misji. Zastanawiam się, co będzie na ostatnim etapie (na razie większość wspomnianej krwi należała do moich wiernych wojsk). Totalna masakra,

zabijanie wszystkiego, co się rusza, podpalanie wszystkiego co się da spalić i niszczenie całej reszty. Coś mi się wydaje, że podczas rozgrywki żaden z Was nie będzie próżnował. Proponuję przy okazji spełnić dobry uczynek. Podstawcie wiaderko pod monitorem. Uzyskane zasoby zaspokoją roczne potrzeby stacji honorowego krwiodawstwa, a resztę możemy z czystym sumieniem wyeksportować do Transylwanii. Zapewne większość z Was ucieszy fakt, że naszym radosnym poczynaniom będzie przygrywać doskonała muzyka w formacie audio, która jeszcze bardziej zachęci do mordowania paskudnych przeciwników.
Jeśli jednak ktoś z skończył C&C w 2 dni i przechodzi Quake'a na poziomie nightmare, może poczuć pewien niedosyt. Na ten kłopot znalazło się na szczęście rozwiązanie. Gra w sześć osób w sieci to

rzeź, jakiej świat nie widział od czasu ostatniego turnieju redakcji w Warcraft 2. Oczywiście oprócz gry sieciowej można zagrać również przez kabel RS i w Internecie.
Jedynym, moim zdaniem, niedociągnieciem gry jest niemożność grupowania powyżej 10 jednostek. Brak również znanego z Warcrafta "inteligentnego" prawego przycisku myszy. To, że akurat tutaj wszystko robi się lewym, nie jest wadą, ale przyzwyczajenie robi swoje i dość często zdarzyło mi się tracić kontrolę nad odziałami.

U góry:
Tak oto przedstawia się pole walki. Reszta to już tylko dbanie o to, abyśmy to my byli górą.

Przemoc w grach to temat od dawna nurtujący psychologów, socjologów, polityków itp., jednak moim skromnym zdaniem odpowiednia dawka krwawej masakry pozwala wygasić emocje związane z niedziałającym twardym dyskiem czy fanaberiami pewnego znanego systemu operacyjnego. Do tej pory rolę tę znakomicie spełniał Quake, ale rzeźnia w wymiarze kameralnym i komunalnym jest lepsza niż w personalnym. Po godzinach spędzonych na rozwiązywaniu zagmatwanych problemów politycznych prowincji Daggerfall czy rozgrywaniu nuklearnych walk w Harpoonie, Krush Kill & Destroy będzie doskonałym odpoczynkiem dla ducha i ciała.

LORD YABOL

Producent:
Beam Software/Electronic Arts
Dystrybutor:
Electronic Arts
tel. (0044) 1753549442
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

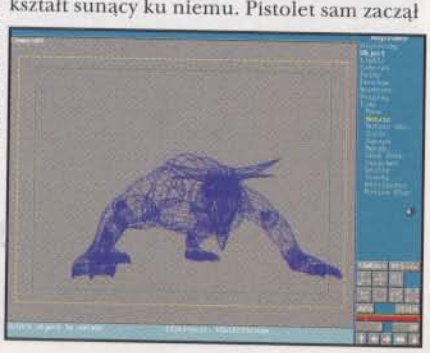
Cena:

Nawiedzenie

Po prawej w głębi: Doskonale wyrenderowane sceny wykorzystane do zwiększenia atrakcyjności i efektowności gry.

Adam spojrzał w szybę. Deszcz nieustannie padał, było zimno i ciemno. Taaak...Cóż mnie tam czeka. Czuł, że będzie musiał stanąć twarzą w twarz z nieznanym. Dlaczego tam jedzie? Sam nie był pewny, ale wiedział jedno - musi to zrobić. Dla niego... Ojciec zmarł niespodziewanie sześć miesięcy temu. Był pastorem w małej wiosce w Kornwalii. Hellstone. Dziwna nazwa. Tajemnicza i złowroga. Adam zamyślił się. Hmmm... Co ja mam z tym wspólnego. Te sny... koszmarne wizje, iluzje, z których budził się drżąc na całym ciele. I ten dom. Niezwykły, piękny...i straszny. A potem ta cudowna dziewczyna, nieznajoma, o której wiedział jedno: gdzieś na niego czekała, gdzieś istniała..., to nie mógł być tylko sen. Potem otrzymał tę niezwykłą przesyłkę. Człowiek, który mu ją wręczał nie wyglądał przyjaźnie, a w dodatku zmyślił swoje nazwisko. Dlaczego...? Coraz więcej zagadek mnożyło się dookoła. W paczce był tajemniczy, okrągły przedmiot. Kabalistyczne znaki, dziwne figury...wiedział, że to coś posiadało moc.

Samochód zatrzymał się przed domem. To był ten gmach, jego koszmar, jego sen. Wszedł do środka i zapalił lampę naftową. W tej chwili drzwi zatrzasnęły się z hukiem. Rozejrzał się. Na stole znajdował się pistolet. Ruszył w głąb budynku. Niezwykłe malowidła, świece, ozdoby, pentagramy napawały grozą i wywoływały ciarki. "Gdzie ja się znajduję. To jakiś koszmar." W tej chwili z bocznego korytarza dobiegł straszliwy ryk. Kątem oka zobaczył potworny kształt sunący ku niemu. Pistolet sam zaczął strzelać i dopiero odgłos iglicy trzaskającej w pustym magazynku przywrócił mu jasność umysłu. Przed nim, na podłodze, leżało COŚ. Nie miał ochoty sprawdzać co to jest.



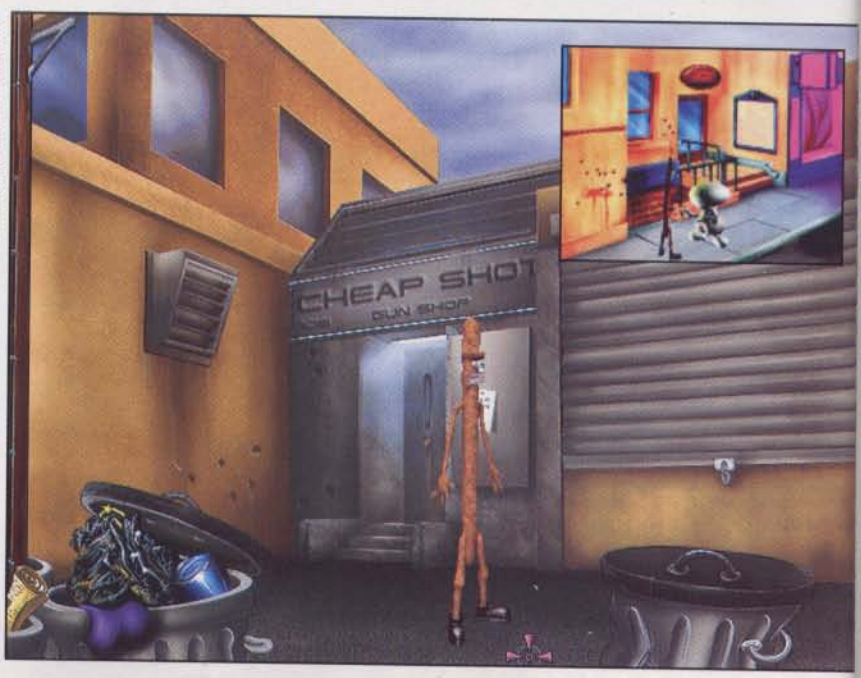
Po lewej w głębi: Tak możesz wyglądać, gdy przestaniesz się koncentrować na tym co masz zrobić, a będziesz myślał np. o ukochanej?!

Przeszedł do następnego korytarza. Zapalił świece. W tym momencie na ścianie otworzyła się tajna skrytka z kluczem w środku. Pasował jak ulał do zamkniętych drzwi. Wszedł, odwrócił się do biurka. I w tej chwili stało się coś dziwnego. Ogarnął go chłód. Wiedział, że za nim stoi ktoś nie z tego świata. Wolno się odwrócił. To był ojciec. "Synu w tobie jedyna nadzieja, potrzebuję twojej pomocy. Proszę, nie odwracaj się ode mnie. Chłopcze musisz spróbować, musisz ICH zatrzymać...Oni idą! Synu pamiętaj tylko ty mi zostałeś. Tylko ty mi możesz pomóc". Niesamowite monstra wynurzyły się ciemności. Ojciec krzyczał. Znikł. Znikło wszystko. Pozostał tylko ten niezwykły pokój...i tajemnica. Tajemnica, którą może rozwiązać tylko Adam Randall...Tylko TY. Nadchodzi Realms of the Hauting (ROTH). Nadchodzi nowość, która ma powalić na kolana. To już nie DOOM, nie DUKE NUKEM 3D. Świat Adama Randalla jest inny. Lepszy? Ciekawszy? Według mnie tak. O grze, którą chcę Wam przedstawić, na pewno będzie w najbliższym czasie głośno. Jesteście niewątpliwie ciekawi, cóż takiego nowego tam się znajduje. Wiele. Na pewno będzie to kolejny kamień milowy w epoce cybernetycznej rozrywki. Chcecie konkretów? Proszę bardzo. ROTH nie jest grą typową. Nie można jej jednoznacznie zaliczyć do gier typu doomowego, jak również nie jest przykładem typowej przygodówki. Łączy w sobie cechy obu tych gatunków wydobywając z nich to, co najlepsze i dokładając własne, niezwykłe rozwiązania. Zacznijmy od tego, że jest ona świetnie dopracowana graficznie. Poruszamy się w świecie, w którym nawet szczegóły z Duke'a 3D nie zaskakują gracza. Dywany, świeczniki, zbroje, obrazy, okna, lustra - mógłbym tak wyliczać bez końca - nadają specyficzne poczucie rzeczywistości. Sposób poruszania się, nazwę go domowym, jest tutaj najlepszym rozwiązaniem. Ale nie myślcie, że to kolejna "zadyma" z cyklu "rozwalamy wszystko co się rusza". O nie, tutaj trzeba też trochę pogłówkować. Elementy takie jak znajdowanie przedmiotów, odpowiednie ich używanie, mapy, notatki, sekrety każą graczowi w pełni zaangażować się w akcję. Jednak nie martwcie się, "łomotanie" też jest i to nie byle jakie. Dwadzieścia rodzajów potworów "renderowanych" specjalnie w 3D Studio, ze szczególnym uwzględnieniem ich realizmu, piętnaście rodzajów broni, dwadzieścia poziomów, niezwykłe ujęcia (specem od efektów jest współtwórca m.in. "Koszmaru z ulicy Wiązów") - to wszystko zadowoli najwybredniejszego. Jeżeli jeszcze dodamy do tego, z drugiej działki, 44 mapy, 45 magicznych artefaktów, 50 różnych dokumentów do czytania, 110 tematów konwersacji, 155 przedmiotów oraz ponad 600 interaktywnych obiektów, to i w tej dziedzinie niejedna przygodówka się "nie umywa". Sprytny interfejs w kształcie strzałki ułatwia nam operowanie postacią na ekranie. Przy pomocy myszy możemy się poruszać, strzelać, funkcjonować na obiektach, otwierać drzwi, itd. Większość przedmiotów jest opisana dźwiękowo. Słyszymy na przykład, po wskazaniu na coś krwawego na podłodze, że to nie głowa, a jedynie szczur. Pamiętajmy o aktywności nie tylko naszej broni. Odpowiednie przedmioty można (trzeba) zabierać i w późniejszym czasie używać. Inne trzeba "uruchamiać" od razu. Konieczne jest zapoznanie się z magią, ona również może nam pomóc. Aby zakończyć pozytywnie rozgrywkę, będziemy musieli się nieźle natrudzić. Zadań jest co nie miara i na pewno starczą na długie godziny zabawy. Aby grać w ROTH trzeba mieć mocne nerwy. To nie jest świat dla mięczaków. Połączenie horroru, okultyzmu, czarnej magii i wszystko to skomponowane w niezwykłą grę dającą odbiorcy niezapomniane wrażenia. Są one potęgowane przez niezwykłe pomieszczenia tworzone i lokalizowane z fotograficzną dokładnością w technice True 3D engine. Również dodane do fabuły ponad półtorej godziny (130 sceny) filmu video w technice FMV pojawiającego się w różnych momentach rozgrywki na pewno znacznie podnosi atrakcyjność zabawy. Jest na co popatrzeć. Chociażby początkowe intro, które jest zapowiedzią niezwykłej przygody. A do tego oczywiście odpowiednia muzyka wprowadzająca właściwy nastrój i klimat. Odgłosy demonów, duchów, potworów naprawdę wywołują skrajne reakcje. Całość trzyma cały czas jej uczestnika w napięciu i mistycznej atmosferze. W tym świecie każdy znajdzie coś dla siebie. Będziemy strzelać, czarować, rozwiązywać zagadki, sekrety, delektować się wspaniałymi scenami video, efektami specjalnymi oraz dźwiękiem. Autorzy wykraczają daleko poza standardowe normy gier. XXI wiek już za pasem. Ehhh....Co to się będzie działo.

PIOTR KRZYSZTOFIK

Producent:
Gremlin Interactive Ltd
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95 (pod Windows 16 Mb RAM), VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: ✆

Frankfurterka



U góry:
Wbrew pozorom nawet taka chuda frankfurterka może być groźną "istotą". Nie zapominaj o tym buszując nocą w lodówce!

Firma Ocean znana jest miłośnikom gier. Wydali oni między innymi grę Sea Legends, która okazała się dość udaną wariacją na temat Pirates. Teraz postanowili uraczyć nas przygodówką. Jak każdy z najnowszych produktów, będzie to oczywiście "full 3D rendered SVGA" (ulubione hasło speców od reklamy gier). Powiecie zapewne, że to nic nowego. Owszem, ale uwzględnić należy fakt, że wszystko, co mogło w tej dziedzinie zostać wymyślone, zostało już wynalezione, i to dość dawno. W tej chwili istotnym kryterium jest więc tylko jakość wykonania. A pod tym względem niewiele można zarzucić najnowszej produkcji Oceanu.

Kiedy rzuciłem okiem na zapowiedzi najnowszych produkcji, w mej głowie zaczęło powstawać intrygujące pytanie: czyżby firma, która dotąd specjalizowała się wyłącznie w grach, zamierzała wydać encyklopedię zwierząt?. Tytuł Animal ma prawo budzić takie skojarzenia. Kiedy okazało się, że jest to jednak gra i do tego przygodowa, pomyślałem, że wszystko w porządku. Ciekawe, jakim zwierzątkiem przyjdzie mi zagrać. Jakież było moje zdziwienie, gdy głównym bohaterem gry okazała się Frankfurterka (parówka, kabanos?) opatrzona kończynami oraz uśmiechem łotra. I gdzie tu zwierzę?. Prawdopodobnie tytuł z premedytacją został wybrany w tak "jajcarski" sposób, podobnie jak cała gra. Zapewniam Was - "jajcarska" to określenie najbardziej adekwatne. Chodząca parówka, klub striptease'u, gdzie panienki wyglądają, jak rożek do lodów z nogami i w fartuszkach, grasujące po ulicach zielone kulki rodem z Pacmana i wiele innych osobliwości, składają się na ten zakręcony świat. Po tym świecie nasz kiełbasiany bohater porusza się za pomocą telewizora, który teleportuje go do wybranego miejsca. Oczywiście nie za darmo. "Parówek" nie jest tym bynajmniej zadowolony. Wystarczy obejrzeć, jak atakuje głową (?) drzwi, próbując wydostać się z pokoju w konwencjonalny sposób. Programy, które wyświetla telewizja, to czysta i rasowa perwersja: spotkane postacie i rozmowy z nimi również nie odbiegają od "standartowego odchylenia" (pojęcie ze statystyki matematycznej, ale jak się pięknie kojarzy!). Fabuła nie wydaje się skomplikowana, więc w połączeniu z pastelowym 3D powinna sugerować, że Animal to doskonała gra dla dzieci. Z jednej strony owszem, ale niekiedy humor gry objawia znamiona głębokiego i wysublimowanego 'skrzywienia osobowości', co raczej nie nadaje się dla sześciolatka. No cóż, nie można mieć wszystkiego - przecież piękne, pastelowe 3D oferuje również Quake, a w niego raczej nie dałbym pograć dziecku. Sam natomiast gram z przyjemnością i to samo odnosić się będzie do Animala, kiedy tylko firma zakończy prace nad tym produktem. Co prawda gra ma swoje wady, do których należy przede wszystkim niefunkcjonalny interfejs (aby dobrać się do niego, należy wcisnąć i przytrzymać oba klawisze myszy - długo trwało zanim na to wpadłem) oraz niezbyt wygodne używanie przedmiotów. Czasem też nie wiadomo, w jaki sposób "wyjść z planszy". Ale wymienione buraczki, to raczej egzotyka. Niezbyt przeszkadzają, kiedy już się przyzwyczaimy.

Po tym wszystkim co dało się zobaczyć, smaczek na finalną wersję rośnie. Proponuję, abyście również narobili sobie smaka - uruchamiając umieszczone na naszej płytce demo. Uwaga: niestety działa ono tylko pod "czystym" dosem albo z wiersza poleceń win 95. Do uruchomieia konieczna jest też karta muzyczna zgodna z Sound Blaster. Jest to kolejny "burak" gdyż z Gravisem nie pogramy, bez karty również - ale Sound Blaster jest praktycznie normą, więc nie jest to takie straszne. Poza tym gra bez dźwięku zdecydowanie traciłaby na uroku.

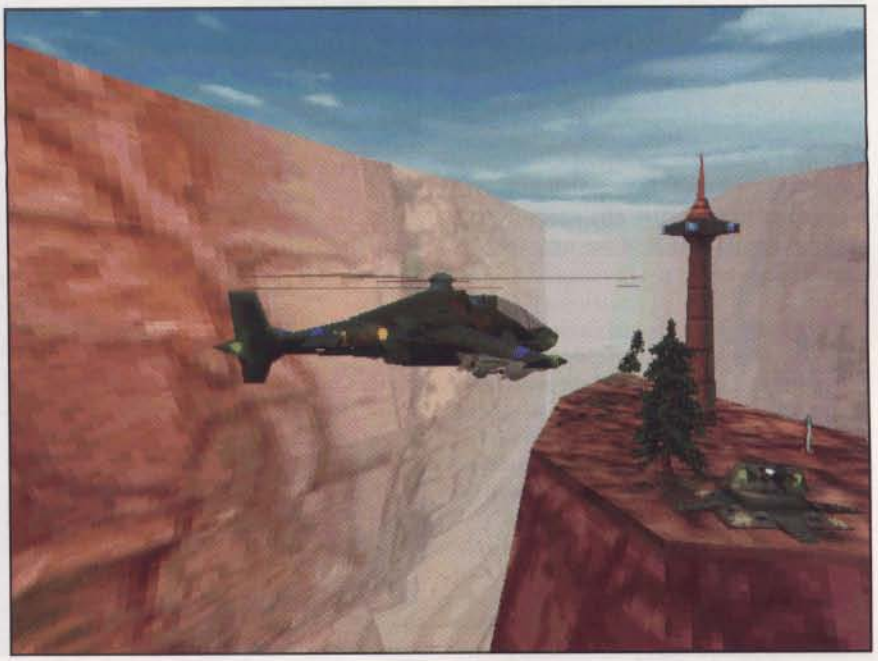
BOORACK

Producent:
Ocean
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: ✆

Atak z nieba

Najnowszy produkt Blue Byte niewątpliwie ucieszy graczy lubiących rewelacyjnie wykonane gry z gatunku "strzelaj we wszystko". Tym razem jako pilot helikoptera nieco lepszego od tego, który znajduje się na wyposażeniu współczesnych armii, uzbrojonego w mnóstwo najwymyślniejszych systemów broni, musisz przeżyć sześć kolejnych misji bojowych, podzielonych na trzy oddzielne levele. Do wyboru są także trzy poziomy trudności.



Twym celem jest pogonienie kota złym facetom (przybyszom z kosmosu), którzy planują zastąpienie atmosfery Ziemi nieco bardziej odpowiednią (dla nich) mieszaniną chloru, metanu i cyjanowodoru. Aby tego dokonać, musisz: uwolnić porwanych ziemskich naukowców oraz posłać w diabły potężne "atomosfero-transformery". Na swej drodze napotkasz setki poj azdów Obcych oraz morderczy ogień z ziemi, wody i powietrza. Ale lasery, rakiety samonaprowadzające się oraz małe bombki, które posiadasz powinny nauczyć szacunku wszystkich przeciwników. Od czasu do czasu będziesz miał okazję opuścić helikopter i za pomocą "małego czołgu por. Grubera" (czy ktoś pamięta "Allo allo"?) zająć się wgniataniem Obcych w glebę. Gdy już oczyścisz teren z wszystkich brzydkich ET, będziesz zmuszony do pokonania bossa, oczekującego Cię na końcu każdego etapu. Po drodze możesz zbierać pojemniki z paliwem, dodatkowe porcje energii, extra-fire oraz specjalne tarcze ochronne. Oprócz tych wszystkich elementów zręcznościowych, podobno mają też pojawić się w Extreme Assaault modne ostatnio elementy strategii. Jednakże mniejsza o strategię i wszystko inne, cały urok gry tkwi w jej grafice. Pełne 3D i to wykonane tak, że aż zapiera dech (szczególnie w trybie 640x480 w Hi-Color!).

Po lewej: Na naszym celowniku kolejny obiekt, za kilka sekund ten okręt wraz z załogą powędruje do krainy wiecznych łowów. Hough!

Programiści i graficy położyli wielki nacisk na realizm i różnorodność obiektów występujących w grze. Nie będę się rozwodził nad jakością grafiki - wystarczy po prostu pooglądać te screeny. O oprawie muzyczno-dźwiękowej nie wiadomo dużo - ma być nie gorsza niż grafika i zawierać całą masę samplowanych rozmów. Wymagania sprzętowe są chyba niezbyt wygórowane jak na dzisiejsze warunki: 486 z 8 Mb Ram. Blue Byte nie ukrywa jednak, że gra dostaje skrzydeł na P100 z 16Mb Ram. Gra powinna pojawić się w kwietniu tego roku. Zapowiada się niezłe łojenie!

UGLY JOE

Producent:
Blue Byte
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: ✆

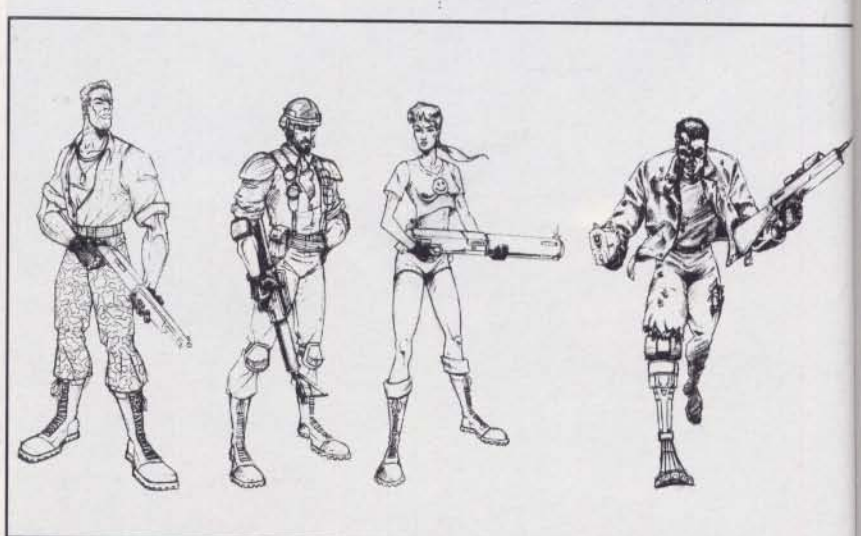
Terminator

Po prawej w głębi: Wojna z robotami to nie przelewki, wokół aż roi się od metalowych morderców, których program sprowadza się tylko do jednego: zlikwidować przeciwnika, czyli Ciebie!

Czy oglądając film pt. Terminator, próbowaliście wyobrazić sobie, jakby to było uczestniczyć właśnie w takiej wojnie, w której przeciwnik nie wie co to litość, nie odczuwa bólu, strachu i działa z niezwykle zabójczą dokładnością? Jeśli tak, macie niepowtarzalną okazję, aby spełnić swoje życzenie, oto bowiem nadszedł czas wojny.

Wokół nie ma nic oprócz śmierci, na każdym kroku czają się metalowi zabójcy, produkowani w automatycznej fabryce zbrojeniowej. Jesteś sam pośród ruin, szkieletów i zwałów wszelakiego żelastwa, wokół rozciąga się obraz rodem z apokalipsy. Możesz liczyć tylko na swoją pomysłowość i wyszkolenie, nie ma szans na ucieczkę, cały świat opanowany został przez SkyNet, sieć komputerową, którą zarządza obdarzony świadomością superkomputer należący niegdyś do nie istniejącej już korporacji Cyberdyne System. Ostatnie niedobitki ludzkiej rasy walczą o życie, które w danej chwili przypomina piekło, piekło które sami dla siebie przygotowali. Od Twojej misji zależy bardzo wiele, przed Tobą brawurowe wypady na strzeżone tereny wroga, na których zachowanie życia graniczy prawie z cudem, ale nie możesz liczyć na cud, musisz wykonać zadanie. Niestety przeszkadzać Ci w tym będzie wiele nieprzyjemnych urządzeń, które potrafią bardzo skutecznie wskazywać zabłąkanym wędrowcom drogę na tamten świat. Mało tego, niektórzy z nich z premedytacją będą za nami łazić i namawiać nas na wybranie się w tą daleką podróż w jedną stronę.

Jednym z takich przyjemniaczków jest dwunogi robot kroczący, niewiele większy od człowieka, ale za to bardzo wścibski i dobrze uzbrojony. Za to jego pancerz nie jest niczym nadzwyczajnym, dlatego dość łatwo biedaczek się rozpada. Jeszcze gorzej opancerzona jest kula szpiegowska, która mało tego, że lata z dużą prędkością, to jeszcze lubi sobie eksplodować (tylko nie w twarz, tylko nie w twarz!), jeden, góra dwa celne strzały i po kłopocie. Ale uwaga, potrafią się dobrze ukrywać, jedną znalazłem w damskiej toalecie - świntuch! Niestety cel jest dosyć mały, więc trzeba dobrze celować. Wszelkiego rodzaju działka automatyczne to istna zmora, lepiej się do nich nie zbliżać, bowiem potrafią być bardzo skuteczne, dlatego walić do nich czym popadnie! - ale zawsze z daleka. Zresztą taką taktykę warto przyjąć w stosunku do wielu innych przeciwników. Nie ulega wątpliwości, że jednym z najniebezpieczniejszych przeciwników jest terminator - ten to dopiero potrafi wejść za skórę - szybki, dobrze uzbrojony, a do tego opancerzony jak diabli, strach się bać. Nie wspomnę już nawet o latających myśliwcach, no dobra - wspomnę. Gdy tylko w okolicy pojawi się szum silników, nie ma czasu na drobnostki, giwera w górę (możliwie najpotężniejsza) i ognia aż do skutku. Spotkanie z takim latającym bandytą to żadna przyjemność. Nie ma się jednak co przejmować, bo choć jesteśmy sami, to na pewno nie bezbronni. Do naszych roztrzęsionych łapek włożone zostało siedemnaście rodzajów broni (nie jednocześnie!) i powiadam Wam - niejednemu zakutemu delikwentowi można zrobić nim nie najgorsze kuku. Metalowy pręt z góry proponuję sobie odpuścić, no chyba że zastosujemy go go do dłubania w zębach - przeciwnikowi. Ponadto będziemy używać wiele innych,



standardowych i mniej standardowych urządzonek, powszechnie występujących w strzelankach 3D. Między innymi skorzystamy z karabinka i pistoletu maszynowego, ciężkiego karabinu maszynowego, broni plazmowej, wyrzutni rakiet, granatów i wielu innych, bardzo użytecznych narzędzi eksterminacji. Ogólnie efekty naszej działalności są bardzo miłe, maszyny eksplodują i rozlatują w drobne kawałki, wszystkim dookoła wstrząsają eksplozje - baaardzo miłe i pobudzające do dalszego działania, a zatem działajmy. Zniszczyć możemy praktycznie wszystko, oprócz większych budynków, nawet dość duże pojazdy, czyli dosyć logiczne, ale mam co do tego mieszane uczucia. Z jednej strony nie można kilkoma strzałami rozwalić ściany, zaś z drugiej - działając identycznie, wysadzamy w powietrze całą ciężarówkę, po której notabene nie pozostaje absolutnie nic (wyparowała), a zaraz potem giniemy, spadając z niewielkiego wzniesienia. Prawda, że logiczne? No dobrze, w każdym razie co by nie mówić złego na temat tej gry, przyznać trzeba, że dostajemy do rąk coś więcej niż klasyczną "bezpłciową rąbankę", w której nie liczy się nic, oprócz jak największej ilości trupów. Misja, które musimy wypełnić, zmuszają do myślenia i to dosyć intensywnego. Jeśli komuś strzeli do głowy, żeby rzucić się do przodu i strzelać do wszystkiego co się rusza, długo nie pożyje, a już z pewnością nie wykona misji. Czasami w dosyć prostych sytuacjach trzeba zmusić szare komórki do chociażby minimalnego wysiłku, bo bez tego ani rusz. Na przykład żeby dostać się na teren bazy przeciwnika podczas jednej z misji, trzeba zaczaić się przy bramie wjazdowej i wskoczyć do kontenera transportującego, a ten przewiezie nas na drugą stronę. Proste, prawda? Podobnych smaczków spotkacie więcej, nieraz będziecie się stukać w głowę (metalowym prętem) i krzyczeć: o rany, że też na to wcześniej nie wpadłem! I to jest właśnie główna zaleta SkyNeta (rym nad rymami): nie nudzi i potrafi wciągnąć na długie godziny, klimat jest doprawdy wyśmienity. Sterowanie być może jest trochę utrudnione (spora ilość klawiszy do obsługi), ale sprawę rozwiązuje jednoczesne użycie klawiatury i myszki - przy pomocy tej pierwszej poruszamy się, a druga służy do celowania i strzelania - efekt jest bombowy (dosłownie i w przenośni)! Prędzej jednak proponuję zdefiniować sobie klawisze - są bardzo niewygodnie rozrzucone. Cóż jeszcze można dodać - grafika nie jest niczym nowym, szczerze mówiąc nie zachwyciła mnie i daleko jej do ideału. Z dźwiękiem jest trochę lepiej, lecz także nie wnosi nic nowego: standard. Ogólnie jednak ocena wychodzi na plus, bo co jak co, ale grywalność jest tutaj najwyższej próby, nawet jeśli początkowo ogarnia gracza zniechęcenie, to warto się przemóc i ruszyć do ataku, nie pożałujecie.

MR JEDI

Komentarz Liftera

Gra jest moim zdaniem nieco powyżej średniej. Plusem jej jest tzw. "klimatyczność" i oparcie fabuły na realiach "Terminatora", co podbija jej grywalność. Choć nie ukrywam, że zachwycony nie byłem. Ale na tle masy rozmaitych Doomów gra prezentuje się całkiem korzystnie (ale kudy jej do Quake!)

Producent:
Bethesda Softworks/Virgin
Dystrybutor:
Virgin
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,

Cena:

Po lewej w głębi: Misja trwa, bez porządnej giwery i dobrego refleksu, nawet nie ma co marzyć o spokojnym śnie. Zamiast tego, przygotuj się na koszmar w rzeczywistości, do snu zagra Ci miotacz cyborga.

Polowanie

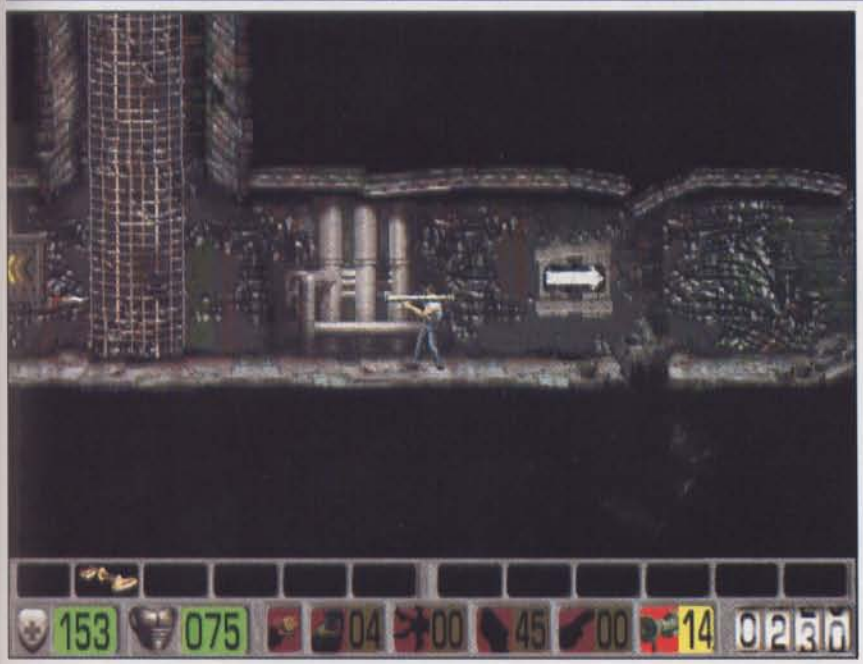
Po prawej:
Kiedy do tworzenia gier używamy programów klasy SoftImage, produkt finalny nie może wyglądać źle.

Czy oglądaliście film: Runnin Man (Uciekinier)? Jeżeli Wam się spodobał, to z pewnością przypadnie Wam również do gustu najnowsza gra Sierry zatytułowana Hunter Hunted. Fabuła gry jest bowiem oparta na tym samym pomyśle, który wykorzystali twórcy Uciekiniera, odrobinę tylko zmodyfikowanym. Grą tą Sierra otwiera nową serię określoną enigmatycznym skrótem K.A.A. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem informacje o tym cyklu, tęgo się uśmiałem. Otóż rozwinięcie tego skrótu jest wyjątkowo odjazdowe: knot another adventure. Czyżby tak poważna firma zamierzała wydawać knoty i jeszcze rozpowiadać o tym publicznie? Okazało się, że jednak nie. Knot po angielsku znaczy po prostu węzeł, a cała nazwa to w wolnym tłumaczeniu seria nowatorskich gier akcji. Pierwszą propozycją w nowym cyklu jest właśnie Hunter Hunted.

Nowa gra Sierry nie jest co prawda zbyt nowatorska, niemniej jednak wygląda efektownie. W zamierzeniu K.A.A. miało być odpowiedzią na rosnącą popularność konsoli i w przypadku Huntera można stwierdzić, że (przynajmniej pod kątem grafiki) odpowiedź jest przekonująca. Hunter dysponuje pełnym SVGA, co wyraźnie widać w trakcie gry. Zarówno tło, jak i postać są narysowane bardzo dokładnie i nie widać tu przejawów symptomów "pikselozy". Mimo tak wysokiej jakości, gra biega płynnie i nie zdarzają się sytuacje, kiedy przy dużej ilości postaci na ekranie akcja zaczyna się dławić. Animacje głównego bohatera są już zrobione gorzej (wyglądają trochę sztucznie), lecz mimo to także jest na co popatrzeć. Dość barwnie prezentują się efekty wybuchów. Przyjemnie się poprzyglądać, jednak lepiej patrzmy z daleka, gdyż każdy wybuch niesie podmuchem po twarzy, jeżeli przypadkiem zostaniemy zbyt blisko.

Fabuła nie należy do zbyt oryginalnych. W dwudziestym pierwszym wieku Ziemia została opanowana przez złych i morderczych kosmitów. Oprócz naszej ojczystej planety podbili oni także Kullrathe: glob zamieszkany przez stwory rodem z Dooma. Mając pod swoją kontrolą tak ciekawe towarzystwo, wpadli na pomysł zorganizowania miłej zabawy z jego udziałem. Bierze się człowieka i Obcego, a następnie wypuszcza ich do industrialnego labiryntu, gdzie będą musieli wykończyć jeden drugiego, nie dając się jednocześnie wykończyć porozstawianym tu i ówdzie (czyli wszędzie) przeszkadzajkom. Kandydatami byli zwykli żołnierze z buntowniczych oddziałów, usiłujący wywalczyć wolność dla swojej rasy. Fabuła jakby znana, tylko obcy jako przeciwnik różni grę od Running Man. Kojarzy się za to z opowiadaniem "Gra" publikowanym w którymś z archiwalnych numerów Fantastyki.

Dzieło Sierry zalicza się do tych trudniejszych. Umiejętne poruszanie się po labiryncie wymaga sporych zdolności manualnych, zwłaszcza że możliwości naszego bohatera są spore. Potrafi on oprócz typowych skoków i biegu wykonywać takie ewolucje jak skok "szczupakiem", wspinanie się po ścianach, wyważanie drzwi itp. W międzyczasie trzeba jeszcze unikać wszystkiego co strzela (czyli wszystkiego oprócz ścian). Pewnym ułatwieniem jest to, że obcy



U góry:
Stajesz oko w oko ze stworami z innych cywilizacji. Twoim zadaniem jest bronić "matki ziemii". Cóż trzeba zabijać?!

z wielu dobrych gier - w jednych miejscach lepsza, w innych gorsza od produktów konkurencji. Nie wiem dlaczego, być może winą jest

"Kolejny raz nasza błękitna planeta przeżywa najazd bezlitosnych Obcych, których ulubioną rozrywką jest polowanie. Żeby nie było żadnych niedomówień: chodzi o polowanie na Ciebie."

zdehumanizowane otoczenie, gdzie częściej rozwalamy roboty i wyrzutnie pocisków niż żywego wroga, który mógłby wdzięcznie ozdobić monitor strugami krwi. W każdym razie od strony audiowizualnej prezentuje się bardzo dobrze, więc na pewno znajdzie swoich zwolenników.

MIŚ KOLABOR

rozrzucają po labiryncie różne przedmioty, wśród których znajdzie się zarówno dobra giwera, jak i apteczka lub pancerz. Po wyważeniu ściany lub drzwi można odnaleźć sporo ciekawostek. Najlepszą z nich jest chyba bazooka, której nie straszny żaden przeciwnik. Jedna salwa i potężne roboty czy wyrzutnie udają się w ostatnią podróż do mechanicznego raju. Bazooką trzeba jednak gospodarować dość oszczędnie i ostrożnie, ponieważ nie mamy zbyt dużo rakiet, a na wielu przeciwników w zupełności wystarczy pistolet. W ostateczności (czyli kiedy już wystrzelamy wszelką amunicję) można też walczyć za pomocą pięści albo (to już wyjątkowo rzadko) posłużyć się polem energetycznym. Jest ono skuteczne, ale moc czerpana jest z naszej energii życiowej, więc nadużywanie może być bolesne.

Tym co najbardziej wyróżnia Hunter Hunted spośród innych gier tego rodzaju, jest możliwość rozgrywki we dwóch na jednym ekranie. Tego już dawno nie było. Jedyną z nowych gier, gdzie wykorzystano ten pomysł był Settlers 2, ale to zupełnie inna branża. Oczywiście powyższe nie stanowi jedynej opcji dla dwóch graczy. Można zagrać przez sieć, modem, a także w Internecie. Do wyboru są misje przeciwko sobie (typowy deathmatch) albo współpraca przeciwko komputerowi. Można pogrywać zarówno człowiekiem, jak i doomopodobną bestią. Jednak tym z graczy, którzy nie mają z kim pograć i skazani są na komputerowego wroga, też niczego nie pożałowano. Do przejścia jest około stu misji, więc trzeba się będzie mocno napracować. Aby uprzyjemnić wzajemne wyrzynanie, można posłuchać jednego z umieszczonych na krążku dziesięciu utworów w formacie audio. Jest to w większości piękny, nastrojowy hard-core, więc akurat pasuje klimatem, chociaż ja osobiście czekam na grę z muzyką Pro Pain (ach, ten wokal). Ogólnie rzecz biorąc, gra się całkiem przyjemnie. Hunterowi brakuje jednak tego "czegoś", co mogłoby wciągnąć na całe dnie. Po prostu jest to jedna

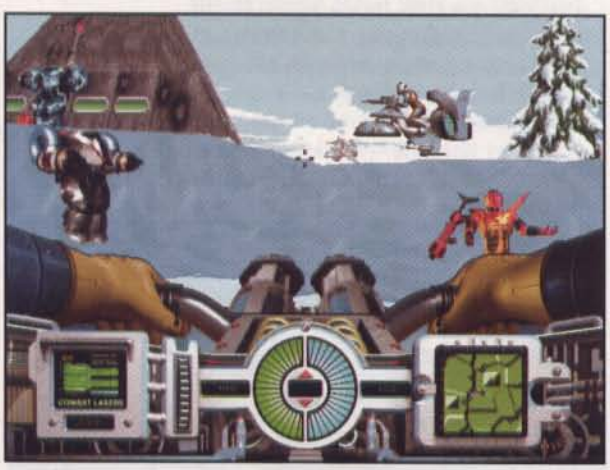
Producent:
Sierra
Dystrybutor:
Sierra
tel. (0044) 1734303332
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Po prawej w głębi: Na zdjęciu widzimy jedną z pierwszych gier firmy Corel Corporation która do tego czasu zajmowała się wyłącznie oprogramowaniem użytkowym. Pomysł interesujący, szkoda tylko że parę lat spóźniony.

Przyszłość naszej planety w XXII wieku nie wygląda zbyt zachęcająco. Długie lata okrutnych wojen zepchnęły istniejącą cywilizację na krawędź upadku. Aby ocalić ludzkość ustalono, iż odtąd wojny i wszelakiego rodzaju zbrojne konflikty mogą się toczyć tylko w wyznaczonych do tego sektorach (tak na Ziemi jak i innych planetach). To prawo na długie lata przywróciło pokój. Niestety jacyś szaleńcy nieco przedobrzyli z eksperymentami genetycznymi, których celem było stworzenie nowego rodzaju broni biologicznych. Implantowanie żołnierzom mózgów Obcych zamieniło ich w perfekcyjne maszyny do zabijania. Tak perfekcyjne, że nikt nie wiedział co czynić, gdy zarażeni szaleństwem i żądzą mordu najemnicy opuścili wyznaczone strefy, a trupy i pożogi znaczyły ślad ich marszu. Rozwiązanie

Czyściciel



do jakiego uciekli się wystraszeni politycy było z gatunku nader odkrywczych: należy ich wystrzelać! Do tego celu wyznaczono najlepszych i (jeszcze) lojalnych żołnierzy. Jednym z nich jesteś Ty, specjalista od "czyszczenia" świata z podobnych kreatur.

No dobra, legendę mamy z głowy; przyznam się, że jestem już nieco znudzony podobnymi do siebie jak krople wody wprowadzeniami w kolejne gry z gatunku FPP. Tym bardziej, iż ASHES TO ASHES nie wnosi kompletnie nic nowego w ten kanon (a właściwie "chain-cannon"). Po prostu idziesz przez 50 misji podzielonych na osiem odrębnych i zróżnicowanych graficznie stref (pustynie, góry, Arktyka, Księżyc, miasto, itp.) i za pomocą sześciu rodzajów broni, począwszy od karabinu maszynowego poprzez disruptory, lasery, działka jonowe a skończywszy na naprawdę zabójczej broni Obcych (Alien Pulsar) grzmocimy w sześć rodzajów wrogów. Każdy zabity wróg to "znajdźka" w postaci dodatkowej energii, amunicji, shieldów albo... mózgu! Tak - tych właśnie wszczepionych ludziom mózgów Obcych. Aby ukończyć dany level musimy skompletować trzy takie mózgi. Po drodze znajdujemy i używamy rozmaite pojazdy: poduszkowce, motocykle, czołgi, pojazdy Obcych - Bóg wie skąd się wzięły ale są, i to diablo (hi, Yabol!) skuteczne. Oprócz nich kolekcjonujemy sobie dwa rodzaje pancerzy, a także z daleka omijamy dwa typy min (można je zniszczyć ogniem naszej broni), lawę i radioaktywne zgliszcza, czasem zaś natykamy się na teleport... i strzelamy, strzelamy, strzelamy.

Graficznie ASHES TO ASHES niczym nie zachwyca. Jest wprawdzie dość starannie wykonana, ale o jakieś dwie - trzy długości za Duke Nuke'm, a do Quake'a nawet nie ma co porównywać. Postacie wykonane są na sprite'ach, zaś poszczególne elementy krajobrazu są dorysowywane na bieżąco, tzn. w miarę marszu wynurzają się z wiszącej nad horyzontem mgły. Ponieważ engine jest dość wolny, czasem "dokładanie" większych obiektów trwa stanowczo za długo, nawet na maszynach klasy Pentium, zaś strasznie irytującym dziś "babolem" są wyraźnie drgające tekstury na dużych obiektach (tzn. drgają gdy się do nich zbliżamy). A już szczytem szczytów są ściany budynków - podejdźcie do ich krawędzi i podnieście do góry głowę: prawda, że ściana drżąca jak galaretka owocowa wygląda dość... oryginalnie? Skąd to się wzięło? Po prostu programiści Ashes to Ashes użyli najbardziej trywialnego sposobu mapowania obiektów (mapping afiniczny). i to się mści. Efekt, który był zabijający ze trzy lata temu dziś tylko albo irytuje, albo rozśmiesza. Ponadto duża broń niekiedy dość dokumentnie przesłania nam pole widzenia, co skutecznie utrudnia podnoszenie rozmaitych przedmiotów. Dźwięk - wiadomo: dadadada! argh! wroom i tego typu odgłosy. Klimatu - zero absolutne. Grywalność - średnia (w najlepszym wypadku).

ASHES TO ASHES nie wywołał we mnie najmniejszej emocji. Po zakończeniu testów byłem równie zimny jak skroplony azot. A gra, która pozostawia gracza zimnym nie zasługuje by do niej kiedykolwiek powrócić. Ot, zwykły "KaKaDe" (Kolejny Klon Dooma). Granie w Ashes to Ashes jest bowiem równie fascynujące jak oglądanie schnącej na ścianie farby. Wolę już Sapera!

UGLY JOE

Producent:
Corel Corporation
Dystrybutor:
Corel Corporation
tel. (001) 8009505378
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna sz systemem MS Windows

Cena:

Dopalacze!

Wydaje Ci się, że masz niezły refleks? Ja też tak sądziłem, dopóki nie zagrałem w Scorchera. Tutaj jest jak na polu minowym - milimetrowa pomyłka lub o sekundę spóźniona reakcja mogą Cię kosztować wszystko.

Miliony ludzi zgromadzonych wokół Toru na chwilę zamarło, by po chwili złączyć swoje pojedyncze głosy w jeden potężny, przeszywający przestrzeń ryk. Na linii startu pojawili się zawodnicy - odziani w energetyczne kule idole współczesnego świata. Hałas powoli zaczął opadać, zamieniając się w coraz to cichszy szmer; w końcu zapadła niemalże grobowa cisza. Nagle rozległ się metaliczny, znany doskonale kibicom głos odliczający miarowo: 4...3...2...1... ruszyli. Fosforyzujące kule z początku powoli, jednak z każdą chwilą coraz szybciej zaczęły toczyć się ku pierwszemu z setek wiraży z jakich słynął Tor. Wewnątrz każdej z nich majaczyła niewyraźna sylwetka zawodnika.

Wyścig rozkręcił się na dobre. Pochłonięci walką zawodnicy raz po raz wypadali z toru, zderzali się z przeszkodami lub ze sobą nawzajem, starali się przeskakiwać ziejące kosmiczną pustką przepaście i zmieścić w niespodziewanych zwężeniach trasy. Rozszalała publiczność chóralnymi oklaskami i gromką owacją nagradzała śmiałków, którym udało się zdobyć kryształy dopalające i w jednej chwili zwiększyć i tak zawrotną prędkość. W pewnej chwili na torze zapaliło się pasmo zielonych strzałek - to jeden z jeźdźców dostał się na hiperpole i przekroczył właśnie prędkość dźwięku. Ta mistrzowska zagrywka zwróci na pewno uwagę licznie zgromadzonych na widowni menedżerów największych klubów we wszechświecie, którzy po zawodach na pewno wprost będą wyrywać sobie z rąk gwiazdy dzisiejszego grand prix. Jednak nie wszyscy opuszczą dzisiaj Tor w blasku chwały - dla niektórych zabrzmi złowieszczy sygnał oznaczający przekroczenie limitu czasowego, co wiąże się z natychmiastową dyskwalifikacją. Niełatwo po takiej wpadce znaleźć miejsce w czołowym zespole, a i organizatorzy imprez niechętnie widzą skalane nazwisko na liście startowej. Oczywiście największy splendor spływa zawsze na zwycięzcę, ale każdy z uczestników marzy o tym, by udało mu się chociaż dojechać do mety, gdzie czekają nagrody, reporterzy i piękne dziewczyny otaczające zawsze tłumnie zwycięskich sportowców. A później chwila odpoczynku i kolejne wyścigi na kolejnym Torze, który z pewnością będzie bardziej karkołomny od poprzedniego.

Takie mniej więcej prawa rządzą światem stworzonym przez autorów Scorchera, gdzie liczy się tylko błyskawiczny refleks, wyczucie i umiejętność posługiwania się klawiaturą, joystickiem lub innym urządzeniem sterującym. Bez najmniejszych wątpliwości możemy zaliczyć grę do kategorii "zręcznościówek", w których użyteczność szarych komórek stoi pod znakiem zapytania. W wypadku opisywanego programu wcale nie jest to jego słabą stroną, przeciwnie - otrzymujemy po prostu potężną dawkę adrenaliny w czystej formie. Proszę mi wierzyć, że ta zabawa naprawdę wciąga! Wrażenie pędu poprzez zabójcze wiraże wirtualnego Toru jest na tyle realistyczne, że jak mi donieśli koledzy, podczas testowania Scorchera, wykonywałem gwałtowne ruchy to w lewo to w prawo, a czasem nawet nieznaczne podskoki (o mój biedny zadek). Ja szczerze mówiąc niewiele pamiętam, ponieważ przez cały czas znajdowałem się w stanie zbliżonym do hipnotycznego transu i bardziej utożsamiałem się z przestrzenią Toru niż ze światem rzeczywistym. Podobno coś takiego przeżywają miłośnicy muzyki techno podczas swych party - skojarzenie o tyle sensowne, że w podkładzie dźwiękowym do gry wykorzystano właśnie ten rodzaj muzyki. Właściwie byłbym skłonny uznać pomysł jaki powstał w umysłach autorów Scorchera za genialny, gdyby nie to, że nie jest on ich własnością. Przed laty posiadacze 8-bitowych zabawek w rodzaju Atari 800 czy Spectrum mogli z dziką rozkoszą napawać się podobnymi emocjami dzięki grze noszącej tytuł Trailblazzer (już widzę, jak pamiętającym owe czasy czytelnikom kręci się łezka w oku), która opierała się na bardzo zbliżonych regułach. Nie po raz pierwszy mamy do czynienia z udaną reanimacją programu z epoki ośmiu bitów i przeniesieniem go na platformę PC. Oczywiście w nowym środowisku ogromnie wzrosły wymagania stawiane przed oprawą wizualną i dźwiękową, lecz programiści z grupy Scavenger niejednokrotnie przekonali nas już o swoich możliwościach w tym zakresie (każdy, kto widział chociażby demo Into the Shadows lub Amoka z pewnością przyzna mi rację). Dlatego z czystym sumieniem mogę polecić Scorchera rzeszom graczy spragnionych nieskomplikowanej rozrywki najwyższej jakości i, chociaż mogę narazić się niektórym z Was, powiem, że wolę wywoływać u siebie trans za pomocą Scorchera niż muzyki techno. No to cześć, 3...2...1....

CHUFU

Producent:
Scavenger/GT Interactive
Dystrybutor:
GT Interactive
tel. (0044) 1712583791
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32
Cena:

Maniak Kop

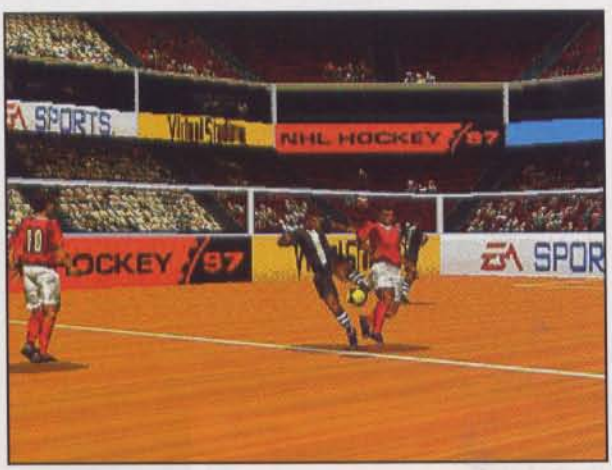
Piłka nożna jest dyscypliną, która fascynuje miliony ludzi na świecie i jest obecnie jednym z najchętnie uprawianych sportów. Ta popularna gra wywodzi się z Angli, w Anglii powstała też pierwszy związek piłki nożnej - Football Association, która dała bodziec do pojawienia się międzynarodowej organizacji - Międzynarodowej Federacji Piłki Nożnej. Dalej historia prowadzi do pojawienia się zainspirowanych ideą i... nazwą... gier komputerowych. Dwa takie produkty przyjdzie nam dziś porównać: FIFA 97 stworzone przez Electronic Arts oraz dzieło Microsoft'a, MS Soccer.

Obydwa programy są dopracowane pod każdym względem, jestem przekonany, że dla miłośników gatunku dostarczą takie same dawki szaleństwa związanego z graniem.

Zacznijmy od opcji. Zarówno ST, jak i FIFA oferuje nam cały szereg funkcji niezbędnych do prowadzenia rozgrywek oraz masę innych, dodatkowych "bajerów", które uatrakcyjnią zabawę. Mimo wszystko zdaje się, że Electronic Art wyprzedził jednak tutaj swego konkurenta i bardziej przyłożył się do swojego produktu, ponieważ odnajdujemy w nim "rzeczy", których po prosty nie ma w MSS. Dodatkowo FIFA bezapelacyjnie przewyższa grę Microsoftu graficznie, nie wspominając już nawet, że prowadzony przez nas mecz oglądamy w technice 3D, z błyskawicznymi zbliżeniami i kamerą pracującą na przestrzeni 360 stopni itp. Dodatkowo baza drużyn FIF'y obejmuje nie tylko reprezentację narodową danego kraju (jak jest w wypadku MSS), ale w przypadku wielkich mistrzów piłki, wszystkie sławne kluby danego państwa, z których możemy następnie kompletować nasz team.

Zacznijmy od początku. Program Microsoftu wita nas fajną (tematyczną) muzyką i podstawowym pulpitem, gdzie dokonamy wyboru rodzaju gry oraz dodatkowych innych parametrów: Single Game, Multiplayer, Tem Editor oraz Web. Pierwszy umożliwi nam wybór grających drużyn za pomocą ciekawego i dopracowanego menu, możemy również przeczytać co nieco o piłkarskim światku i jego ciekawostkach, po kliknięciu na Sport Page (czy wiecie na przykład, że rozmiar piłki to od 68 do 71 cm, a jej masa może się wahać między 396 a 453-ma gramami?). W menu Single Game za pomocą Customize określimy jak i czym chcemy kierować w trakcie gry. Ponadto musimy zdecydować się na rodzaj taktyki, którą przyjmiemy w trakcie spotkania, chociaż stwierdziłem, że autorzy proponują tylko standardowe ustawienie graczy i na wariacje taktyczne nie ma co liczyć (chociaż w Rules da się trochę "podkręcić" zabawę - o czym za chwilę). Po zdefiniowaniu klawiszy, którymi będziemy grali, możemy rozpocząć zabawę.

Multiplayer to, jak zapewne już się domyślacie, możliwość gry dwóch, a nawet więcej osób. W tym miejscy należy dodać, że MS Soccer to gra stworzona specjalnie po WINDOWS 95, w związku z czym potrafi korzystać z niektórych jego narzędzi, co na pewno ułatwi i uatrakcyjni zabawę. Możemy więc grac również za pomocą modemu oraz w sieci. Program sam wykryje istniejące połączenia. Jeżeli chcemy, to zagramy również w kilka osób na jednym PC'cie (oczywiście nie wszyscy na raz!)



Po prawej:
Tak wygląda FIFA 97opracowana na Sony PSX.

zastrzeżeń. Podstawową przewagą FiFA 97 nad MSS jest po prostu większa liczba dostępnych rozgrywek. Praktycznie możemy toczyć wszystkie ich rodzaje i to zawodnikami, których sobie wymarzymy. W przeciwieństwie do dzieła twórców systemu Windows, mamy programowo bazę wszystkich piłkarzy państw, które przewodzą w rankingu mistrzów. Z opcji wyróżniających Fifa'97 wspomnę jeszcze Practica Team oraz Transfers. Pierwsza funkcja umożliwia sprawdzenie się z najlepszymi bez natychmiastowej przegranej, po prostu dają nam fory. Transfers to prawdziwa ciekawostka i na pewno już się Wam kojarzy. Oprócz standardowego transferu zawodników opcja ta ma jeszcze inną ciekawa właściwość, którą prawdziwi kibice na pewno docenią - ale ja o niej już nie napiszę. Proponuję zobaczyć! Program to również kilka wersji językowych, m.in. włoska, niemiecka, angielska itp. Mówiąc krótko, FIFA 97 jest perfekcyjny,

Team Editor - kolejna ciekawa funkcja oraz 100 drużyn z całego świata. Mamy możliwość kreowania własnego teamu. Można wybrać najlepszych zawodników i z takim doborowym towarzystwem wyruszyć na podbój stadionów, ale czy takie zwycięstwo kogoś by usatysfakcjonowało? Jeżeli wybierzemy już drużynę, istnieje możliwość zmiany kolorystyki strojów piłkarzy. Ustalamy, jak mają się "ubierać" podczas spotkań klubowych, a jak, gdy grają z gośćmi, itp. W specjalnym oknie zobaczymy widok naszej pracy na animowanym zawodniku. Jeżeli zdecydujemy się jednak stworzyć własną drużynę, kliknijmy na Edit Players, gdzie dobierzemy piłkarzy i ustalimy 14 parametrów charakteryzujących każdego z nich (szybkość, siła strzału, kontrola piłki, agresywność itp.). Dodatkowo z każdego zawodnika możemy zrobić blondwłosego murzyna za pomocą opcji Hair, Skin. Jeszcze tylko damy wszystkim numery i do dzieła!

Web to prosta przeglądarka Internetowa, kierująca nas na stronę, w której odnajdziemy info o grze jak i o samym sporcie. Muszę jeszcze dodać, że w Options istnieje menu, gdzie możemy zarówno dokonać określenia zasad gry (zaliczać czy nie faule; Status gracza -nowicjusz, amator, profesjonalista; Rodzaj boiska - normalne, mokre, suche itp.) Ponadto ustalimy preferencje dźwięku.

Po kilkudniowej zabawie z grą, stwierdziłem, że jest świetna i chciałem wystawić jej najwyższa notę. Sam mecz, kierowanie zawodnikami jest bardzo dogodne, grafika również stoi na zadowalającym poziomie. Jednak okazało się, że można mieć więcej i lepiej. Nie ujmując nic produktowi Microsoftu, muszę stwierdzić, że FiFA 97 prezentuje się po prostu lepiej i jeżeli koniecznie miałbym wybierać, to myślę, że niewiele bym się zastanawiał.
Już samo menu wita nas olśniewającą i dopracowaną oprawą, zarówno graficzną, jak i dźwiękową. Przyciski zostały podświetlone niebieskim światłem, które zmienia odcień na złoty po wyborze funkcji. Nie chodzi mi wcale o to, aby autorzy programu mnie ozłocili, zwracam tylko uwagę, że w tak dopracowanym środowisku, aż chce się grać. Po prostu jest miło. Tak na marginesie to dopowiem, że muzyka do gry jest w systemie dolby surround, co znaczy, że jeżeli ktoś ma porządne kolumny, najprawdopodobniej wybiegnie przerażony z mieszkania, myśląc, że ktoś zwalił mu na głowę boisko ze stutysięczną wrzeszcząca publicznością! Po prostu odjazd! Nie będę już nawet skupiał się nad znakomicie wykonanymi efektami 3D, bo to trzeba przeżyć samemu! (celowo nie piszę - zobaczyć!). Jeżeli chodzi o menu gry, to mamy do wyboru cztery rodzaje spotkań: Friendly, League, Tournament, Play Off. Tak!, to prawdziwe mistrzostwa! Friendly to w zasadzie identyczny rodzaj spotkania jak w MSS, jednak sposób w jaki dokonujemy wyboru reprezentacji, jest o tyle inny, że naprawdę nie można mieć już żadnych a masę szczegółów, które z braku miejsca pominąłem, proponuje odkrywać samemu (prawdziwa frajda!). Jeżeli ktoś spodziewa się jakiegoś podsumowania, to go zawiodę. Myślę, że takie podsumowanie po przeczytaniu niniejszego tekstu nasuwa się samo i co do potencjalnego wyboru programu nikt nie będzie miał wątpliwości!

ANDRZEJ SITEK

FIFA 97

Producent:
EA Sports
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533

Microsoft Soccer

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924

Gambit Mistrza

Po prawej w głębi: Wygrać z komputerem wcale nie jest tak prosto jak by się mogło wydawać. A może trzeba potrafić grać w szachy???

Rozegranie dobrej partii szachów to jedyny, prawdziwie godny sposób na spędzenie wolnego czasu. Cóż jednak zrobić, gdy nie mamy w pobliżu odpowiedniego partnera albo też nie wyraża on ochoty na grę powiedzmy o godz. pierwszej w nocy? Ratunkiem służy nam komputer. Niestety szachy są tak złożoną grą, że rzadko który program potrafi zaspokoić wymagania mistrza. Z pewnością nie potrafią tego gry z gatunku szachów animowanych (BattleChess, Star Wars Chess itp.). Są one bardzo pomysłowe i mogą zachęcić do szachów dzieci, lecz niestety to, co proponują nie zaspokoi bardziej wymagających. Z drugiej strony mamy komputery szachowe. Te stworzone są tylko i wyłącznie do treningu prawdziwych mistrzów, "zawodowców". Ich cena również nie pozwala orzec o nich, że są adresowane dla przeciętnych. Pozostają więc programy na "zwykłego" PC. Najlepszy z nich, Fritz, to potężny i groźny przeciwnik. Posiada on jednak tą samą wadę, co komputery szachowe, a oprócz tego niesamowite wymagania sprzętowe. Możliwość przewidywania powyżej dwudziestu posunięć do przodu wymaga perfekcyjnych algorytmów i całe mnóstwo pamięci RAM. Jest to jednak taka potęga, że naprawdę warto. Cóż ma jednak zrobić zwykły użytkownik PC, od czasu do czasu pogrywający sobie w szachy?. Na szczęście istnieją tak zwane "złote środki".

Potrzeby "średniej" grupy graczy od zamierzchłych czasów rozwiązywała firma Mindscape ze swoją serią programów szachowych ChessMaster. Począwszy od pierwszego, który był dostępny nawet na Commodore 64 (a z tego co wiem, na małym Atari również), każdy kolejny posiadał wyższą jakość i numer o tysiąc większy. Na nieszczęście większości graczy wraz z numerem rosły też wymagania sprzętowe kolejnych CM-ów. Jednak czego się nie robi dla jakości. Tym, co rzucało się w oczy na samym początku były coraz większe i ładniejsze zestawy figur i plansz. Jednak dla prawdziwego konesera nie to było decydujące. Istotne znaczenie miały coraz bardziej rozbudowane algorytmy gry oraz poszerzająca się ciągle biblioteka otwarć i posunięć. Dla tych, którzy opanowali w stopniu choćby podstawowym język angielski, znaczącą zaletą był też interaktywny podręcznik, z którym można było uczyć się tej królewskiej gry. Obecny ChessMaster ma już numer 5000 i tylokrotnie wzrosły jego umiejętności (wymagania też). Co prawda na najniższym poziomie trudności jakość gry programu jest żenująca, ale już średni stanowi niezłe wyzwanie, a z mistrzem jeszcze nie zdarzyło mi się wygrać. Jeśli komuś znudzi się rozgrywanie partii z bezdusznym "pudłem", może podłączyć się do Internetu i za pomocą E-Maila zagrać z żywym adwersarzem. Do tego celu można co prawda wykorzystać opisany w poprzednim numerze ChessMaster Online, ale mimo wielu ułatwień ma on dość istotną wadę: nadaje się tylko dla wyjątkowo bogatych szachistów. Jednym z możliwych adresów jest HTTP://WWW.CHESSMASTER NETWORK.COM. Kolejną z wielu zalet CM 5000 jest potężny zestaw plansz i figur, poczynając od średniowiecznego, a kończąc na surrealistycznym. Bogate są w zasadzie wszystkie bazy programu: ta z najlepszymi partiami mistrzów, biblioteka otwarć, jak również zestaw różnego rodzaju muzyczek i efektów dźwiękowych. Wszystko to można poczytać za zaletę, za wyjątkiem ostatniej pozycji. To, co napisałem w poprzednim miesiącu odnosi się bowiem nie tylko do CM Online. Prawdopodobnie zestaw melodii i dźwięków jest w obu programach idealnie ten sam, co oznacza, że "straszność" programu jest odwrotnie proporcjonalna do jego jakości. Niestety posiada on jedno niedociągnięcie (nie spotkałem zresztą programu, który by był pozbawiony tego błędu): chodzi oczywiście o "bicie w przelocie". Chociaż spotykałem programy (komercyjne!!), które nie pozwalały wykonać "krótkiej" roszady.

O tym, jak wiele możliwości posiada CM 5000 w zasadzie nie powinno się pisać. W to po prostu trzeba pograć, przeanalizować kilka partii, a następnie wydać opinię. Jestem bardziej niż pewny, że będzie to opinia doskonała.

LORD YABOU

Producent:
Mindscape
Dystrybutor:
Mindscape
tel. (0044) 1444246333
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Cierpienia młodego księcia

Dotychczas dwukrotnie miałem wrażenie obcowania z tak realistycznym zapisem głęboko ukrytych w świadomości pokładów obłędu, pierwotnych lęków i instynktów, narkotycznych wizji: po raz pierwszy w trakcie lektury książki Philipa K. Dicka pod tytułem "Ubik", a powtórnie podczas seansu "Odmiennych stanów świadomości". Podobnie poczułem się teraz, gdy w moich rękach pojawiła się gra zatytułowana Blue Ice. Klimat stworzony przez jej autorów jest doprawdy wyjątkowy, niepokojący, a jednak w hipnotyczny sposób zmuszający do kontynuowania przygody. Przypomina to zachowanie widzów horroru, którzy zasłaniają oczy, piszczą z przerażenia, ale wciąż katują swe oczy obrazami jeżącymi włos na głowie. A przecież znacznie straszniejsze wizje tkwią w mózgu każdego z nas.

Z góry uprzedzam, że Blue Ice nie jest grą dla każdego. Nic nie jest tutaj "normalne", realne i znajome - przeciwnie, wędrówka przez dziwny świat krainy Icia, gdzie toczy się akcja, prawdopodobnie zadziwi nawet psychoanalityków z długoletnią praktyką i zwolenników wizji wspomaganych środkami farmakologicznymi. Nie liczcie na to, że od razu zaadoptujecie się w nowym środowisku - najpierw musicie poznać reguły tutaj obowiązujące i nauczyć się spoglądać na wszystko z innej perspektywy. Bardzo liczącą się cechą, niezwykle pomocną w rozwiązywaniu zagadek stawianych przed nami w grze, jest spostrzegawczość i umiejętność rozpoznawania widzianych uprzednio motywów. Nie da się ukryć, że Blue Ice jest grą stosunkowo trudną, dlatego niejednokrotnie korzystanie ze wskazówek i podpowiedzi okaże się niezbędne. Pomoc możemy uzyskać na dwa sposoby: po pierwsze w każdej lokacji wśród psychodelicznej scenerii zostały ukryte (często bardzo zmyślnie) symbole znaku zapytania - klikając na nich kursorem wyobrażającym szkło powiększające usłyszymy podpowiedź dotyczącą jakiegoś elementu łamigłówki związanej z bieżącą lokacją, po wtóre możemy użyć tego samego kursora na dowolnej postaci biorącej udział w przygodzie, a poznamy nie tylko informacje z nią związane, lecz także sporo innych użytecznych wskazówek (za ich pośrednictwem najłatwiej również znaleźć klucze). Niestety, język używany przez mieszkańców Icii (angielski, lecz w formie dalekiej od potocznej wymowy - czasami zdarzają się nawet fragmenty poezji) nie należy do najłatwiejszych i chwilami może stanowić barierę nie do przebycia dla zwykłych śmiertelników. Dodatkowo warto zwracać uwagę na zachowanie się kursora, jeżeli nawet kliknięcie nim na którymś z przedmiotów lub obszarów nie spowoduje wykonania konkretnej akcji, to zmiana koloru na czerwony oznacza, że jakieś działanie jest możliwe, tylko wymaga zaistnienia dodatkowych okoliczności. Wszystkie wymienione powyżej wskazówki postaram się zilustrować przykładem. Zakładam, że udało Wam się znaleźć wyjście z pierwszej lokacji (nie jest to zadanie trudne, wymaga tylko czasu) i znaleźliście się przed zamkiem młodego księcia. Wybierzcie kursor w kształcie strzałki i kliknijcie nim na zamkniętych drzwiach - powinien zmienić kolor na czerwony, co oznacza, że można przez nie przejść dopiero po znalezieniu klucza. Zmieńcie kursor na szkło powiększające i wysłuchajcie podpowiedzi: "klucz, który może otworzyć drzwi, sam jest zamknięty przez lód". Rozejrzyjcie się, a bez trudu znajdziecie wspomniany lód. Teraz wystarczy tylko znaleźć sposób na jego rozmrożenie - droga do klucza stanie wówczas przed Wami otworem. Mam nadzieję, że nie zepsułem Wam zabawy, wszak uchyliłem zaledwie rąbka tajemnicy (ta podpowiedź, a także trochę więcej, znajduje się zresztą w instrukcji dołączonej do programu). To dopiero początek drogi, u kresu której doprowadzimy do koronacji księcia Edwarda. Oby panował szczęśliwie.

P.S Program został opatrzony rewelacyjną oprawą dźwiękową, nienaganną pod względem technicznym (system Q Sound Virtual Audio) i repertuarowym. Z egzemplarzem gry każdy otrzymuje od firmy Psygnosis tomik specjalnej, klimatycznej poezji.

CHUFU

Producent:
Art of Mind/Psygnosis
Dystrybutor:
Psygnosis
tel. (0044) 385957118
Minimalna konfiguracja:
486 DX/50, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Niebezpieczne związki

W czasie ostatnich targów ECTS w Londynie widziałem tak wiele rozmaitych gier, że w mej pamięci pozostało tylko wrażenie ogromnego (acz pozytywnego) chaosu. Z ogromnej mnogości prezentowanych produkcji tak naprawdę zapamiętałem na dłużej dosłownie 3-4 produkcje. Jedna szczególnie mocno wryła mi się w pamięć - była to FRAGILE ALLEGIANCE, zapowiadająca się na rewelacyjną grę ekonomiczno-strategiczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Nic więc dziwnego, że gdy otrzymaliśmy ją do testów bez wahania powiedziałem - jest moja! Po chwili z mych ust wyrwał się głośny ryk radości. Czemu? Bo jak się okazało doskonale znam tę grę! Tak, to nic innego jak remake słynnej amigowskiej gry K-240 z roku 1993. Naturalnie nie jest to zwykłe przeniesienie gry na inną platformę plus podretuszowanie grafiki. Fragile Allegiance jest niesamowicie rozbudowana w stosunku do amigowskiego pierwowzoru - wzbogacono ją o tak wiele dodatkowych możliwości, że po prostu nie można mówić o jakimkolwiek porównywaniu obu wersji. Różnica jest taka, jak pomiędzy Fiatem 126p i Fiatem Bravo w wersji de luxe.

W roku 2340 Ziemia nie mogłaby funkcjonować bez ustawicznego importu rozmaitych surowców wydobywanych na rozmaitych pozaziemskich koloniach. Szczególnie dotkliwie odczuwany jest brak kopalin. Najbogatszym zaś źródłem pozaziemskich minerałów jest pas asteroidów znajdujący się w sektorze kosmosu leżącym na granicy sfery wpływów wielu cywilizacji. Dziesiątki i setki "niczyich" planetoid poruszających się po chaotycznych trajektoriach są więc łakomym kąskiem dla TetraCorp - ogromnej korporacji zrzeszającej ponad 50 mln pracowników. Praca na asteroidach jest nader niebezpieczna - radioaktywność, wzrost aktywności Słońca bombardującego zabójczym promieniowaniem wtulone w skały ludzkie bazy, częste kolizje pomiędzy asteroidami, ekstremalne warunki życia, gdzie każda awaria może przesądzić o życiu i śmierci setek ludzi, nieznane kosmiczne zarazy, dziesiątkujące populacje górników... A jakby tego było mało, to jeszcze przedstawiciele innych ras, niekiedy bardzo agresywnych, również mają chrapkę na asteroidy i bezlitośnie eksterminują każdego, kto ośmieli się tam wkroczyć.

* * *

W grze występuje kilkanaście rozmaitych scenariuszy o rosnącej skali trudności (więcej Obcych, więcej agresywnych Obcych, większe problemy, mniej surowców itp.). Każdy ze scenariuszy możemy dodatkowo sami modyfikować poprzez ustalanie ilości obcych ras, ich nastawienia względem nas i siebie, tempa upływu czasu, ilości asteroidów występujących w danym sektorze, częstotliwość występowania zdarzeń losowych itp.

Fragile Allegiance przykuwa nasz wzrok doskonałą grafiką w trybie SVGA. Jest ona wprawdzie w trybie 2D, ale zrobiona tak, że praktycznie daje złudzenie trzech wymiarów. Dodatkowo mamy też grafikę renderowaną. Jest ona taka dość "plastikowa", tzn. nawet obiekty wykonane z metalu wyglądają tak, jakby zrobiono je z jakiegoś połyskliwego tworzywa sztucznego. Każdy kto miał styczność z 3D-Studio wie o co chodzi. Ale dziwna rzecz - tutaj ten błąd w sztuce wcale nie razi. Na szczególną uwagę zasługują renderowane postacie (przedstawiciele obcych ras, nasi dyplomaci) wykonane za pomocą specjalnej techniki Facial Motion Capture. Jak Wam powiem, że miałem wrażenie, iż są to postacie z "Toy Story" to chyba wiecie już, że są po prostu

perfekcyjne - widać nawet mimikę twarzy! Nieźle, acz nie porywająco, zrealizowano sceny kosmicznych walk. Za to intro - pierwsza klasa. Z grafiką doskonale współgra sugestywna "kosmiczna" muzyka. Jest jednak pewien 'hak' - by cieszyć uszy muzyką, musimy w opcji instalowania gry wybrać tę, która zajmuje na HDD ponad 100 Mb! W innym wypadku muzyki po prostu nie będzie. Efekty dźwiękowe (na szczęście dostępne bez problemu) potraktowane są nieco po macoszemu: słychać je głównie w momentach walk, a także gdy posługujemy się statkami kosmicznymi. Nie brakło i samplowanej mowy (rozmowy z obcymi i naszym ambasadorem). Na szczęście dialogi są też wyświetlane w postaci tekstu - niektórzy obcy mają tak dziwne głosy, że naprawdę trudno jest zrozumieć, czy właśnie wypowiadają nam wojnę, czy też może oferują pakt o nieagresji. Nieco męczące jest sterowanie - już nawet nie to, że w grze

"Wszechświat pełen sprzecznych interesów. Krzyżujące się strefy wpływów, sojusze, zdrady, podwójni agenci, wojna i ekonomia. Ludzie i Obcy, Obcy i ludzie. A wszystkim przyświeca ten sam cel - zdominować innych. Działaj szybko, myśl jeszcze szybciej."

pojawia się chyba z 30 czy 40 rozmaitych ikon, opcja 'tutorial' w menu i instrukcja w ręku pozwalają bowiem na ich błyskawiczne opanowanie. Gorsza sprawa, że zmuszani jesteśmy do nieustannego przechodzenia z ekranu do ekranu! Np. aby wysłać stojący w hangarze statek zwiadowczy z misją zwiadu geologicznego, trzeba się przeklikać przez bodaj 3 czy 4 rozmaite panele sterujące! To po prostu jest już przegięcie - wprawdzie wizualnie wygląda bardzo efektownie, ale gdzieś po drodze zginęła funkcjonalność. Wolałbym więc

mniej efektowny panel, ale o większej przyjazności dla użytkownika. Nie zapomniano o możliwości gry w sieci i poprzez modem. Ta pierwsza opcja jest zubożona - wycięto praktycznie wszystkie animacje postaci i sample mowy, co gorsza, nie można wtedy zrobić save - WTFT: przyznam, że gra sieciowa nieco mnie rozczarowała - jest dość statyczna i trwa minimum 3-4 godziny, z czego pierwsze dwie to żmudne i nudne rozbudowywanie swoich kolonii; taki tryb nabiera wyraźnych rumieńców dopiero, gdy pozwolimy komputerowi na sterowanie choćby jednym graczem (najlepiej agresywną rasą Obcych). Z grą (i to nie tylko w sieci) jest właściwie w ogóle dziwna sprawa - albo nie dzieje się wiele, albo wskakujemy w prawdziwy dom wariatów. Praktycznie nie ma stanów pośrednich. Nie wiem, czy jest to niedopracowanie ze strony autorów, czy też właśnie tak miało być. W każdym razie jest to męczące. Najpierw trochę się nudzimy, a potem nagle nie wiadomo za co się najpierw zabrać, bo bombarduje nas mnóstwo zdarzeń na raz.

Ale ja tu gadu gadu, a Wy nadal nie wiecie, co właściwie trzeba zrobić w grze! Proszę bardzo: najpierw musimy skolonizować asteroid, od którego zaczynamy grać. Potem należy zacząć wydobywać surowce oraz wysyłać statki w poszukiwaniu asteroidów, na których występują surowce niedostępne u nas, po czym je skolonizować. Po jakimś czasie przylatuje transportowiec TetraCorp i zabiera wydobyte kopaliny. Te kopaliny to nasza jedyna (niemal) szansa na zarobienie paru groszy. Nie przesadzajcie ze sprzedażą minerałów: po pierwsze im więcej ich sprzedacie tym bardziej ich ceny spadną (czasem występują też gwałtowne hossy i bessy na rynku). Po drugie sporo wytwarzanych przez Was urządzeń wymaga zastosowania wydobytych minerałów w procesie produkcji (np. rakiety czy pojazdy bojowe). W międzyczasie możemy oddawać się handlowi z wędrownymi kupcami (czasem nie jest to zbyt legalne), a po napotkaniu pierwszych Obcych podejmujemy ważną decyzję: idziemy na konfrontację czy też może spróbujemy się z nimi dogadać? Jeśli wolimy gwiezdne wojny, możemy rozbudowywać systemy ofensywne (wyrzutnie rakiet, rakiety bojowe, rozmaite pojazdy bojowe) i defensywne - pola siłowe, systemy anty-rakietowe, wieżyczki bojowe do zwalczania wrogich statków. Walki zrealizowane są (z punktu widzenia gracza) dość statycznie - wydajemy po prostu polecenie ataku na wroga (jego flotę czy asteroid) po czym możemy oglądać efekty tej decyzji (w wypadku walk statków możemy też wydać rozkaz "chodu panowie!"). Zwolenników prawa pięści lojalnie informuję, żeby zbytnio nie sugerowali się charakterystyką napotkanej rasy. Nawet pokojowo nastawieni Rigelianie, którzy gardzą wojną, potrafią (jak przyjdzie co do czego) wysłać na Ciebie takie floty kosmicznych pancerników, że niebo nad bazą robi się ciemne od ich kadłubów. A dziesiątki pocisków, jakimi zbombardują Twe asteroidy (wraz z rakietami klasy "mega-

missile", przy których bomba atomowa jest jak strzał z nadmuchanej torby przy wybuchu wulkanu; jedno celne trafienie i nie ma nie tylko bazy, ale i całego asteroidu!) potrafią nawet z Rambo uczynić stuprocentowego pacyfistę. Takim nawróconym anty-militarystom zdradzę, że można w drodze dyplomatycznej negocjować najróżniejsze pakty o nieagresji (a potem je łamać) lub też wchodzić w rozmaite sojusze militarne. Ale nawet będąc w teoretycznie przyjaznych układach z jakąś rasą nie przeszkadza to nam w wysyłaniu szpiegów oraz agentów z rozmaitymi misjami (mały sabotażyk, bombka tu i tam). Sami też będziemy obiektem penetracji obcych wywiadów. Czasami daje to ciekawe możliwości - np. "odwrócenia" czyjegoś agenta (tzn. udając, że pracuje dla nich, wykonuje nasze polecenia). Ale wróćmy na ziemię (tzn. asteroid). Wszak nie samym kosmosem oraz wojną i pokojem człowiek żyje. W końcu macie pod swoją pieczą rzesze górników, a górnicy to bardzo barwny naród (szczególnie gdy chlapną sobie bimbru pędzonego z paliwa rakietowego). Jak nie strajki to zamieszki, jak nie kradzież sprzętu i surowców to z kolei masowe dezercje sprawią, że nie będzie się nam nudzić. Ale trzymać ich w karbach musicie, więc trzeba rozbudowywać aparat bezpieczeństwa, zapewniać im dobre warunki pracy, opiekę medyczną i rozrywki. Liczcie się też z wydarzeniami losowymi - a jest ich tyle, że aż szkoda marnować papier na ich opisywanie (a co jedno to gorsze).

Ale don't panic! Jeśli uznacie, że gubicie się wśród mnogości zdarzeń, to możecie wynająć sobie supervisorów (czyli pracowników z TetraCorp), którzy będą odwalać za Was większość czarnej roboty - sami możecie wyznaczyć im "działkę", którą mają nadzorować. Od tego momentu nadzorca sam dba o rozwój kolonii, alarmując nas tylko w momencie gdy dzieje się coś, na co on nie może poradzić (np. brak funduszy). Naturalnie możecie go w dowolnym momencie zwolnić, a nawet uwięzić (jeśli np. gość zacznie robić na boku jakieś własne ciemne interesy - to się zdarza!). Rzecz jasna ten człowiek nie pracuje tylko za "Bóg zapłać", więc dbajcie, by na jego konto wpływała co miesiąc pensja.

* * *

No dobra, to by były z grubsza wszystkie informacje o FA. Jest ona niewątpliwie godna polecenia. Ale jednak (choć z bólem) nie mogę jej dać naszego znaku jakości. Długo się nad tym zastanawiałem - lecz problemy z systemem obsługi i muzyką oraz dość nierówne tempo akcji sprawiły, iż moja ocena brzmi następująco: jedna z lepszych gier ekonomicznych ostatnich lat lecz niestety ciut niedopracowana. Wielkim plusem jest ogromne pole manewru gracza jako managera - ilość możliwych opcji, budowli, urządzeń oraz decyzji, jakie musimy podejmować, napełnia mnie podziwem nad inwencją scenarzystów. Musieli mieć głowy jak banie, by stworzyć tak skomplikowany, a jednocześnie powiązany w logiczne zależności świat. Tym bardziej więc szkoda, że twórcy FA dzielnie stawiwszy czoła tak wymagającemu zadaniu, "dali ciała" w kilku, w sumie nieistotnych ale dokuczliwych dla gracza, sprawach. Dlatego znaku jakości nie będzie - ale ręczę swoim sumieniem, że gra tak czy siak jest naprawdę extra!

MAC ABRA

Producent:
Gremlin Interactive
Dystrybutor:
Gremlin Interactive
tel. (0044) 1442753423
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

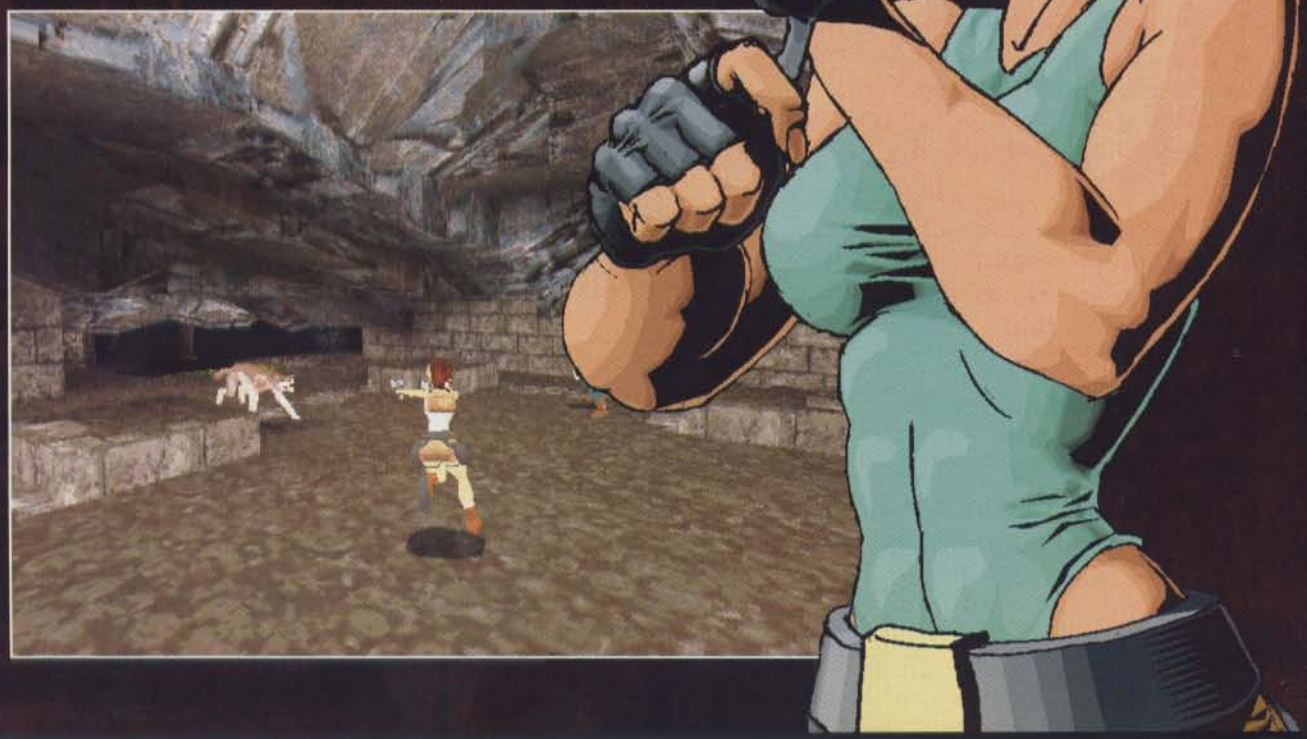
Cena: 39,99 GBP

Zapomniane grobowce

Przeszłość - wielu nie widzi w tym słowie nic nadzwyczajnego, przecież chodzi tu o czasy, które już przeminęły, więc nie warto zawracać sobie nimi głowy. Są jednak i tacy, którzy powiew minionych istnień i potęgę upadłych imperiów nadal odczuwają z taką mocą, jakby czas stanął w miejscu. To właśnie oni zdają sobie sprawę z istnienia bogactw, które przez wieki leżały gdzieś w niedostępnych, mistycznych miejscach i tylko czekały na śmiałków gotowych postawić na szali własne życie, w zamian za chociażby samą obietnicę zdobycia fortuny. Są jednak i tacy, co nie zamierzają ryzykować, ponieważ stać ich na to, aby wynająć szaleńców gotowych absolutnie na wszystko...

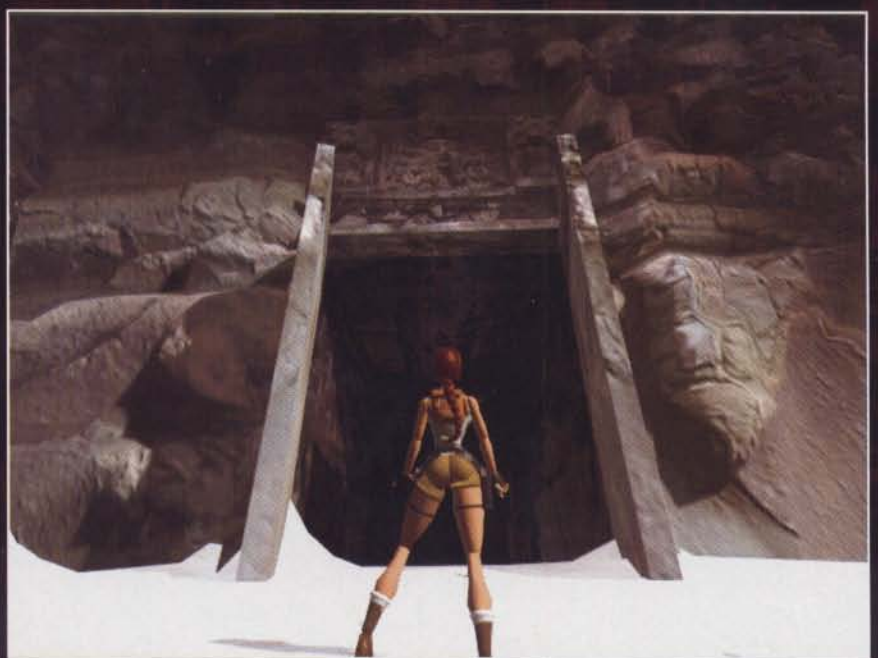
Rozpoczęły się poszukiwania - potężny syndykat potrzebował kogoś, kto nie zawaha się przed niczym i zrobi wszystko dla sławy i majątku. Wybór padł na pewną najemniczkę, której powabne kształty nie wskazywały na to, że jest ona zdolna do wykonania tak skomplikowanego zlecenia. Jak się okazało, pozory mylą, a tajemnicza osóbka zna się lepiej na swoim fachu niż niejeden wytrenowany superkomandos. Zwała się Lara Croft i była zdecydowana wkroczyć do akcji w każdej chwili, bez względu na stopień ryzyka. Właśnie wróciła z Himalajów, gdzie w jej wnętrzu zamieszkał niespokojny duch żądny przygód, natychmiast zaczęła rozglądać się za nowym zajęciem. Swoje pierwsze kroki skierowała do znajomej bizneswomen - Jacqueline Natla - tam dowiedziała się o całej sprawie. Zadanie brzmiało następująco: znaleźć starożytny artefakt zwany Latorosla. Przedmiot ten składa się z trzech części i oprócz historycznej, prawie mistycznej wartości, posiada także magiczną moc. Rozpoczęły się przygotowania, akcja była przeprowadzona błyskawicznie i profesjonalnie, lecz ... coś tu od początku nie grało. Miejsca, w których się znalazła były jak żywcem wyjęte z opowieści podróżniczych - wszystko to miało w sobie jakiś niesamowity urok, wciągało niczym narkotyk, nie pozostawiając miejsca na choćby chwilę zastanowienia. Zdarzenia następowały po sobie w piorunującym tempie, wciągając każdego kto się tu znalazł w wir przygody, niczym bezdenna otchłań. Akcja nabierała coraz większego rozpędu, wokół pojawiało się coraz więcej postaci oraz pytań dotyczących tych dziwnych miejsc. Gdy w końcu tajemnica zaczęła powoli wychylać się zza horyzontu, wszystko co dotąd było jasne, zbladło wobec potęgi nowych faktów. Lara powoli zmieniała pierwotny plan, zaczęła go rozszerzać, ciekawość żżerała ją niczym rak; postanowiła zatem rozwikłać tajemnicę, której korzenie sięgały daleko poza granice rzeczywistości ...

Witam wszystkich miłośników mocnych wrażeń i awanturników, bowiem gra Tomb Raider właśnie dla nich jest przeznaczona. Znajdziecie tu wszystko co najlepsze: wartką akcję, zagadki logiczne, a nade wszystko przygodę, o jakiej można tylko śnić w najbardziej kolorowych, a może w najczarniejszych snach, wszystko zależy od

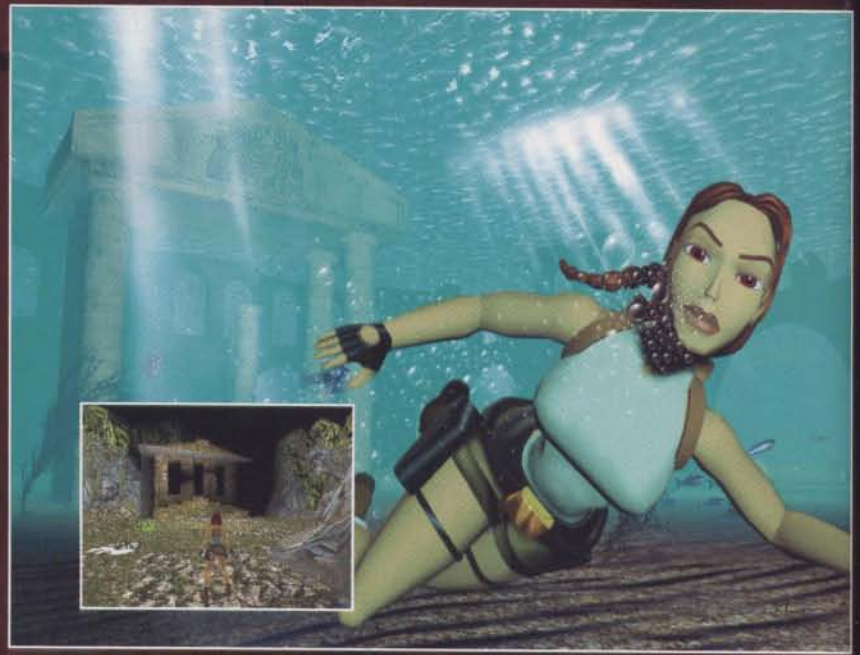


Po prawej:
Laura w trakcie walki ze sforą wilków. Do odstrzału został ostatni egzemplarz.

punktu widzenia. Czynów, których dokonuje główna bohaterka starczyłoby na kilka poematów opiewających wielkie dokonania, równie wielkich herosów. Wszyscy miłośnicy Dooma powinni to zobaczyć - jeśli dotąd nie wiedzieli, czego im brakowało w ich ukochanych strzelankach 3D, to teraz się dowiedzą. Pierwszą z rzeczy, która rzuca od razu na kolana, jest praca kamery. Nawet ci, którzy grali w Fade to Black i wydaje im się, że wiedzą o czym mówię - zdziwią się. Kamera tutaj pracuje o wiele bardziej płynnie i "żywiołowo" niż w wyżej wymienionym przypadku - po raz pierwszy widzę, żeby ujęcia były tak dynamiczne. Grając mamy wrażenie, jakbyśmy uczestniczyli w akcji osobiście! Oglądając jakikolwiek film nie doświadczycie takich emocji - akcja wprost wylewa się z ekranu i nie pozwala choćby na chwilę przerwać rozgrywki. Chwilami chce się krzyczeć z wrażenia, gdy gdzieś z bocznego korytarza wybiega stado wilków i rozpoczyna wokół nas taniec śmierci. Kamera szaleje, ujęcia zmieniają się jak w kalejdoskopie: widok z boku, płynne przejście nad rozgrywającą się scenę, zjazd tuż za postać, gładki przejazd na drugą stronę, oddalenie, zbliżenie. Niezależna kamera pozwala Larze patrzeć w dowolnym kierunku i pod niemal każdym kątem, np. ujęcia podwodne to prawdziwy szał. Wokół słychać krzyki, piski, strzały, to wszystko zlewa się w tak ekscytujący koktajl, że trzeba uważać, aby się nim nie zachłysnąć. A jest czym. Nie dość, że główna bohaterka przyciąga wzrok jak mało kto (werrri prriti bejbi - jeśli powiem: że jest seksowna, to będzie to bardzo delikatne ujęcie faktu), to do tego ponad 2000 klatek animacji zwala z nóg. Każdy ruch bohaterki dopracowany jest do perfekcji - zobaczymy ją jak chodzi, biega, skacze, uskakuje, podskakuje, potyka się, upada, zrywa do biegu, wiesza na krawędziach, podciąga się, ciągnie ciężkie głazy, robi powietrzne akrobacje, skacze ze wzniesień, skrada się, wspina, pływa i wiele innych rzeczy, których nie sposób objąć za jednym razem. A wszystko to widoczne jest z ruchomych ujęć kamery! Mało tego, grze towarzyszą animacje, które pojawiają się od czasu do czasu między kolejnymi poziomami i oprócz tego, że cieszą oko, dają także grającemu wskazówki, co do dalszego postępowania. Chyba nie muszę dodawać, że wszystko co widać na ekranie, wykonane jest w pełnym trójwymiarze. Dźwięk nie pozostaje w tyle, toż to



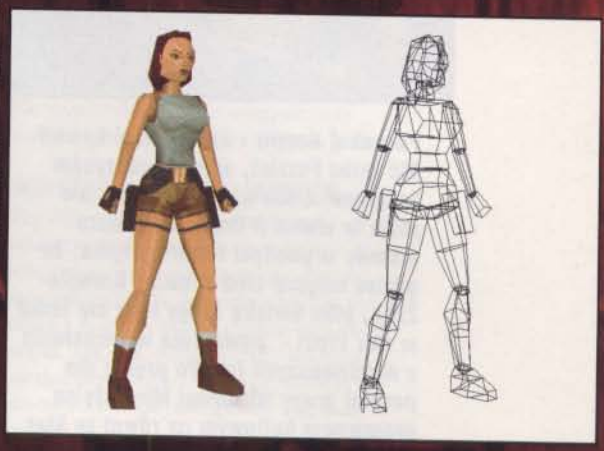
Po lewej:
Gra zawiera dużą ilość efektownych animacji. Jest na czym powiesić oko.



prawdziwa uczta dla uszu - okrzyki, stęknięcia, piski, odgłos kroków (za każdym razem inny, zależnie od powierzchni, po jakiej się poruszamy), nawet wyciągana z kabury broń! - a propos, nie zapomnijcie jej wyciągnąć przed atakiem, przecież nie sposób strzelać z palców! Będzie co podziwiać, przed nami cztery etapy, a w każdym z nich czekają na nas tajemnice jednej z czterech pradawnych cywilizacji. Będziemy poruszać się po labiryntach, podziemnych korytarzach, grotach, tajemniczych kamiennych budowlach, ponadto będziemy pływali pod wodą, biegali po lesie, wspinali się po górach i odwiedzimy jeszcze wiele innych, ciekawych miejsc. Pierwszy etap to zaginione miasto Inków, podobno ostatni bastion obrony przed najazdem Hiszpanów, położone gdzieś na terytorium Peru. Głównym celem jest grobowiec Qualopec. Tutaj Lara spotka się ze stadami wilków, nietoperzy, niedźwiedziami, a nawet dinozaurami! Z czym jeszcze? Sami się przekonajcie! Jeśli to kogoś przeraziło, to niech sobie odpuści resztę, bo dalej będzie jeszcze gorzej. Drugi etap to tajemniczy labirynt, gdzie spotkamy się z historią starożytnego Rzymu i Grecji. Tam będziemy walczyć między innymi z lwami, aligatorami i szalonymi małpami (!?!). Przed nami ruiny pozostałe po złotych wiekach starożytnych imperiów, gratka dla miłośników czasów Homera. W etapie trzecim wkraczamy w świat starożytnego Egiptu, gdzie oczekuje na spotkanie z nami sfinks, niebezpieczne pumy, krokodyle i wiele mistycznych stworzeń, których istnienie okryte jest od wielu wieków milczeniem. Ostatni z etapów jest najbardziej fantastyczny ze wszystkich, ponieważ trafiamy nie gdzie indziej, jak na samą Atlantydę! Tajemnicze piramidy Egiptu są niczym w porównaniu z tym, co zobaczymy teraz, że już nie wspomnę o samych postaciach, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć. Każdy etap podzielony jest na strefy, w skład których wchodzą także terytoria ukryte, ale te już trzeba będzie znaleźć samemu. Podobnie ma się rzecz z przedmiotami, których większa część, zupełnie nie przypadkiem, należy do narzędzi mordu. Wstępnie wiadomo, że do naszej dyspozycji oddane będą dwa pistolety automatyczne, uzi, strzelba, wyrzutnia, granaty i podobno o wiele więcej. Rzecz jasna na tym nie koniec, trzeba będzie rozejrzeć się także za jakimiś apteczkami, kluczami, no i oczywiście za skarbami, czyli pod tym względem klasycznie. Wszystkie przedmioty znajdują się w plecaku bohaterki, w którym znajdziemy także notatnik, będący niczym innym jak menu z opcjami. Bardzo atrakcyjnie wygląda animacja wyboru tychże przedmiotów. Swego rodzaju innowacją są zadania logiczne i to nierzadko dosyć skomplikowane. Od ich rozwiązania będzie zależało to, czy dostaniemy się do tajnej strefy, a niekiedy i życie naszej bohaterki zatem kombinacji jest wiele. Oczywiście nie wszystkie postacie

☺ Pochwał ciąg dalszy

Po prostu odjazd! Jeżeli ktoś grał w jakąkolwiek grę 3D, to mogę go zapewnić, że to co zaprezentowano w TR bije na głowę wszystkie dotychczasowe produkcje tego typu. Również fabuła to prawdziwa gratka i wyzwanie dla intelektu i sprytu. Co tu dużo gadać, Tomb Raider to prawdziwa perełka.



będą nam wrogie, znajdą się też takie, które będą z nami współpracowały, a ponadto uwaga na pułapki!

No dobrze, nie ulega wątpliwości, że program ten jest bardzo atrakcyjnym produktem, lecz nawet najpiękniejsza róża ma kolce. Przyjrzyjmy się grafice ta pracuje w dwóch rozdzielczościach. W niskiej panuje totalna "pikseloza", ale to zrozumiałe, przy tak dynamicznej animacji. A zatem przełączamy na wyższą rozdzielczość i co widzimy? O wiele lepszy obraz, postacie są bardziej gładkie, aczkolwiek nie pozbawione "ząbkowania" na krawędziach, a poza tym tło nadal nie jest zbyt stabilne; gdy się dobrze przyjrzeć, można dostrzec niezgodność przesuwu poszczególnych sektorów. No ale jak powiedziałem, można na to przymknąć oko, ponieważ fakt ten nie przeszkadza w samej grze, a poza tym jest chyba nieunikniony, w przeciwnym razie jej wymagania byłyby o wiele większe. Jeszcze mała uwaga odnośnie obrazowania całej akcji: faktem jest, że praca kamery robi niesamowite wrażenie, ale dla kogoś, kto zetknął się z tym po raz pierwszy, z początku może się wydać to trochę dezorientujące. Mam tu na myśli w szczególności momenty walki, kiedy to trzeba działać szybko i skutecznie. Kamera szaleje, a my chwilami nie wiemy, w którą stronę się obrócić, żeby trafić przeciwnika, a przecież ten także się porusza i do tego bardzo szybko. Jednak aby być sprawiedliwym, trzeba także zauważyć, że dezorientacja, jeśli w ogóle ma miejsce, trwa bardzo krótko (obserwacje grających kolegów redakcyjnych), a z resztą coś za coś - nie można mieć wszystkiego.
To tyle jeśli chodzi o szczegóły techniczne, spójrzmy teraz na całość z trochę innej

"Piękna, seksowna i drapieżna - Indiana Jones w wersji żeńskiej, to po prostu trzeba zobaczyć!"

strony: zagorzali miłośnicy zwierząt zapewne już wcześniej zwrócili uwagę na ten problem i wiedzą o czym chcę powiedzieć. Chodzi mianowicie o zabijanie dzikich stworzeń, wiem wiem, brzmi to trochę głupio - tutaj przygoda wszechczasów, zaginione krainy, skarby, śmiertelne niebezpieczeństwa, a tu ktoś się lituje nad krokodylami, które na dodatek chcą nas pożreć. Niby fakt, ale jakoś mi specjalnie do gustu nie przypadły skomlące z bólu wilki, czy też wyjący w agonii niedźwiedź - co innego strzelać do potworów rodem z samego piekła, co innego do zwierząt, którym tak na marginesie grozi przecież wyginięcie w świecie rzeczywistym.
No cóż i to by było chyba tyle, jakichś większych rażących błędów nie zauważyłem, ponieważ akcja doprawdy jest tak dynamiczna i wciągająca, że po krótkiej chwili nie zauważamy jakichkolwiek wad programu. Gra ma się ukazać na platformy Saturn, PlayStation i PC. Nie trzeba być jasnowidzem, żeby się zorientować, że ten produkt będzie przebojem, wszystkie znaki na niebie i ziemi na to wskazują, a więc? - do dzieła! Nie ma czasu na głupoty, przed nami prawdziwy odjazd!

MR JEDI

Po lewej u góry: Tak powstawał skomplikowany, a zarazem doskonały graficznie świat gry.

Producent:
Core Design/EIDOS
Dystrybutor:
Mirage
tel.(022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, DOS/Windows 95,VGA/SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: 146,00 zł

Powrót Muppetów

Poczekaj Kermit - opowiem ci kawał! Nie teraz Fozzie!, właśnie zaczynam program...! Nie wiem jak Wam, ale mnie te słowa (i inne), na zawsze utkwiły w pamięci i starczy tylko, że gdzieś usłyszę albo zobaczę Kermita-Żabę, albo Świnkę Piggy i już się łezka w oku kręci - powracają wspomnienia z młodzieńczych lat. Po prostu dla pewnej grupy wiekowej Muppety są programem kultowym na równi ze Star Trek czy (odważę się na takie porównanie) Mechaniczną Pomarańczą. Nie da się ich wykasować z głowy, ponieważ stanowią nieodłączną część dzieciństwa (jeżeli chodzi o Mechaniczną Pomarańczę to o wiele dojrzalszego okresu, ponadto film powstał na podstawie znacznie lepszej książki). Prawdopodobnie dzisiaj taką rolę przejęła Ulica Sezamkowa i to do losów jej bohaterów wzdycha obecnie młoda publiczność.

Okazało się jednak, że Muppety nie umarły i teraz takie dinozaury jak ja mogą zaprezentować młodszym przedstawicielom gatunku ludzkiego udany powrót (tyle że na komputery) swoich bohaterów. Muszę przyznać, że dzieło jakiego dokonała spółka Jim Henson Productions/Walt Disney Pictures jest w stu procentach profesjonalne i po prostu doskonałe. Dla przypomnienia - Jim Henson był (niestety już nie żyje) twórcą zabawnych stworków, a także reżyserem własnych filmów - w tej chwili jego dzieło kontynuuje syn (korporacji Disneya chyba nikomu nie trzeba przedstawiać). Mimo, że mam już swoje lata i zazwyczaj rynek dziecięcych programów omijam z daleka, tym razem zapragnąłem mieć program na własność i nie zniechęcą mnie litościwe spojrzenia kolegów oraz komentarze w stylu "facet zupełnie zdziecinniał!"

Program to całe mnóstwo doskonałych gagów i tekstów, fantastycznych ilustracji tła (wystarczy przypomnieć, kto kooperuje z Hensonem), świetnie skomponowanej i dobranej muzyki oraz przede wszystkim żywych sekwencji wideo! Sami autorzy reklamują Mupet Treasure Island jako zdumiewającą rodzinną przygodę, która nigdy przedtem nikomu się nie zdarzyła. Chodzi o to, że scenariusz do multimedialnego programu jest jeszcze gorący, po prostu zupełnie nowy, a zabawa jest tak doskonała, że naprawdę nie widzę żadnego powodu, aby do gry nie mieli zasiąść również starsi. Gwarantuję, że ani się obejrzą i już będą fanatykami Muppetów!

Krzysiek poleca

Bardzo sympatyczna gra dla dzieci. Być może przesadą są stwierdzenia, że nadaje się dla całej rodziny, gdyż ktoś mający więcej niż 10 lat, dość szybko ukończy grę, a grając od nowa nie zobaczymy nic nowego. Niemniej jednak dla każdego dziecka jest to doskonały prezent, gdyż po pierwsze zabawa jest faktycznie przesympatyczna, a po drugie wykonana wyjątkowo estetycznie (ach, to SVGA). Polecam każdemu młodszemu graczowi.

Naszą interaktywną zabawę podzielono na cztery etapy, w których należy wykazać się sprytem i pomysłowością, ale bez obaw - na pewno sobie poradzimy. Naszym przygodom cały czas towarzyszy papuga, która zagrzeje do działania, dopomoże podpowiedzią i rozśmieszy do łez historyjkami wymyślanymi na poczekaniu.

PIERWSZA MISJA

The Benbow Inn rozpoczyna przygodę w złowrogim korsarskim półświatku, gdzie przyjdzie pokonać wiele niebezpieczeństw i pułapek, wszystko w celu oszukania i wyprowadzenia w pole piratów. Uwieńczeniem gry będzie odnalezienie Fabled Treasure Map, czyli mapy, która w ostatniej części doprowadzi nas do skarbu i uczyni prawdziwymi potentatami finansowymi pirackiego świata. Sam film rozpoczyna się w studio nagraniowym Kermita, gdzie w otoczeniu potężnych monitorów i pulpitów montażowych Żaba zapowiada "film" i przedstawia bohaterów. Dowiemy się wszystkiego o obsadzie: Captain Smollett - Kermit Żaba, Benjamina Gunn - Świnka Piggy (w zasadzie powinienem pisać Panna Piggy, ale przyjęło

się to tłumaczyć inaczej). Oczywiście nie zabraknie Misia Fozzie, który zagra jako Squire Trelawney oraz aktora Tima Curry, który wcielił się w rolę Long John Silver.

Oczywiście prezentacja zostanie Kermitowi brutalnie przerwana przez wiecznie zaaferowanego, stremowanego i przerażonego tak odpowiedzialną rolą Misia Fozzie, którego Żaba z wielkim trudem wyprowadzi ze sceny (bardzo zabawna scenka), nie obejdzie się też bez rękoczynów w wykonaniu Piggy, ale to po prostu musicie zobaczyć sami.

W naszej interaktywnej przygodzie nie musimy polegać wyłącznie na sobie, pewną pomoc będą stanowiły cenne wskazówki ulubieńca publiczności Gonzo oraz jego przyjaciela Rizzo. Tak jak w pamiętnym serialu, nasz nosaty bohater będzie przede wszystkim przeżywał kataklizmy (dosłownie) spadające na jego umęczoną głowę. Jest z tego kupa śmiechu, gdy na przykład Gonzo z ważną miną postanawia zasięgnąć w knajpie języka o mapę - za chwilę widzimy, jak wylatuje z wielkim hukiem rozsmarowując się dokumentnie na ścianie. Przy okazji dopowiem, że nasze przygody obserwujemy na ekranie tak jak w standardowej przygodówce, czyli przemieszczamy się z komnaty, pleneru do

następnej scenerii. Mimo tego, że obraz jest w zasadzie statyczny, dzięki mnogości kukiełek, jak i elementów które po kliknięciu nagle ożywają, wydaje się, że taki np. port naprawdę funkcjonuje i wyraźnie obserwujemy toczące się normalnie życie. Możemy zaobserwować uciekające przed

"Ilustrowano-animowano-muzyczna przygoda z Muppetami, dzięki której przekonasz się, że ze śmiechu można umrzeć!"

ośmiornicą ryby czy pijanych piratów zataczających się na pomoście. Temu wszystkiemu towarzyszy wprost odlotowy podkład muzyczny świetnie oddający klimat scenerii, do której się odnosi (w porcie słychać zgrzyty łańcuchów, skrzypnięcia trących lin, odgłosy zabawy i hulanek na którymś ze statków, piski szczurów itp, itp.) Grafika jest w stylu produkcji Disneya - baśniowa i szalona, ale jakoś dziwnie prawdziwa w tym wykreowanym z niczego świecie.

DRUGA MISJA - BRISTOL TOWN

Jesteśmy w Bristolu, portowym mieście, gdzie czeka nas kolejna przygoda. Musimy odnaleźć i zakupić zdrową łajbę, którą będziemy mogli popłynąć na poszukiwanie skarbu. Aby wynająć szkuner, należy najpierw zarobić pieniądze i jestem pewny, że spodoba Wam się sposób, w jaki należy tego dokonać. Musimy udać się do sklepu emerytowanego pirata i pomóc mu przegonić biorących na krechę zdegenerowanych piratów. Zakazane gęby tychże pojawiają się w oknie sklepu i nagabują staruszka, naprzykrzając się i strasząc. Na marginesie dodam, że dziadzio prowadzi bardzo dochodowy interes sprzedając między innymi pirackie odzienie, czyli: opaski na oko, kubraki, rajtuzy, spodnie, pasy i wiele innych. Zażywny staruszek zaoferuje nam swoją wysłużoną kuszę i cały zapas ciasta oraz tortów, którymi, jak można już się domyślić, będziemy raczyli niemiłych klientów. Cóż to za satysfakcja, gdy delikwent pada ścięty z nóg, zatopiony w cieście musicie przekonać się osobiście. Należy tylko uważać, aby przez przypadek nie uraczyć salwą babci czy młodego dziewczęcia o dość pospolitej fizjonomii - stałych klientów w sklepie. Za udany strzał dziadek odwdzięczy się ubierając nas w modne pirackie ciuchy i dorzuci sakiewkę na drogę. Żyć nie umierać!

THE HISPANOLA

To następna historia. Nauczymy się w niej trików sprzedaży od Kapitana Smolletta i skierujemy stery swojego statku na wyspę skarbów. Kermit w roli oszusta i obieżyświata dokonuje cudów dyplomacji i zręczności unikając natarczywości zakochanej po uszy Benjaminy Gunn. Niezwykle interesujące scenerie oraz muzyka gwarantują dobrą zabawę.

JESTEŚMY NA WYSPIE SKARBÓW

The Island of Treasure. jest to nasz ostateczny cel. Przyjdzie nam tutaj wykorzystać wszystko, czego się dotąd nauczyliśmy. Jednak musimy bardzo uważać, tubylcy są żądni krwi, a przede wszystkim mięsa. Tak, tak, to ludożercy i do tego bardzo przebiegli. Uważajcie, abyście nie skończyli w kotle jako główny składnik rosołu!

I to koniec naszej wyprawy z Muppetami, jeżeli mimo to nie będziecie mieli dosyć, możecie obejrzeć film z Waszymi ulubieńcami (za odpowiednią cenę). Na koniec dodam tylko, że jeżeli się zdecydujecie drodzy Czytelnicy i zapłacicie odpowiednią sumę za program, nie będziecie zawiedzeni. Jeżeli chodzi o interfejs użytkownika, to jest on oczywiście prosty i przyjazny. Program umożliwia drukowanie scen z gry, ponadto dodając niezwykłą opcję - Line Art umożliwiającą drukowanie zarysu postaci w identycznej formie jak kolorowanki dla dzieci. Dzieciaki mogą więc "same" namalować ulubione Muppety. Pozostaje tylko żałować, że program jest anglojęzyczny, co zapewne stanowi sporą barierę w zabawie. Jednak mimo wszystko wystawiłbym Muppet treasure Island najwyższą notę za tak doskonałe wykonanie i dopracowanie zabawy. Wszystkich, których skusił ten opis, zapraszam do gry!

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Activision
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 135,00 zł

Warcraft & Conquer

Jestem, tak jak zapewne spora rzesza czytelników CD-Action, miłośnikiem gier o dość skomplikowanej nazwie "strategie w czasie rzeczywistym". Podręcznikowe przykłady tego typu produktów to Dune 2, Warcraft oraz Command & Conquer. Z tego powodu nie ukrywam, że niezmiernie się ucieszyłem z faktu, że firma Techland wydała zestaw Tactical Operations, kompakt będący ni mniej ni więcej tylko kolekcją dodatkowych misji do Warcraft 2 i Command & Conquer! Myślę, że skróci on nam niecierpliwe oczekiwania na kolejne części dzieł Blizzarda i Westwooda. Jakże miło jest powrócić do świata gdzie orkowie i ludzie zwierają się w kolejnych starciach, a 'szwarccharaktery' z NOD znów próbują zawładnąć globem... Tym bardziej jest to przyjemne, że znów targa mną dreszczyk emocji: oryginalne misje w obu grach znałem niemalże na pamięć, więc n-te zwycięstwo nad NODem czy orkami nie było aż tak satysfakcjonujące. W końcu wiedziałem dokładnie, gdzie czai się wróg i jakie niespodzianki chowa w zanadrzu. Przyznaję, że byłem zbyt leniwy, by bawić się w edytowanie własnych misji. A teraz mam jak na talerzu świeżutkie mięsko... uwaga... PIĘĆSET nowych misji (fanfary proszę!). Dodatkowo są tam też rozmaite "patche" (czyli usprawnienia gier), tipsy, tricki, informacje o danym scenariuszu itp. Nic, tylko siąść i grać!

Garść szczegółów:

Warcraft - do dyspozycji gracza jest w sumie 309 misji podzielonych na 8 grup po kilkadziesiąt scenariuszy każda, przy czym część z nich jest przeznaczona dla samotnych graczy, część zaś dla ludzi preferujących rozrywkę sieciową (czyli np. dla mnie - nie ma to jak partyjka z pięcioma czy sześcioma osobami naraz). Dodatkowo też edytory misji oraz "patch" umożliwiający... grę w Internecie (tzn. zamiast graczy w IPX Network zatrudniamy kolesiów z Internetu; inna sprawa, że późniejszy rachunek za telefon może porazić nas dużo bardziej niż wszystkie orki razem wzięte)

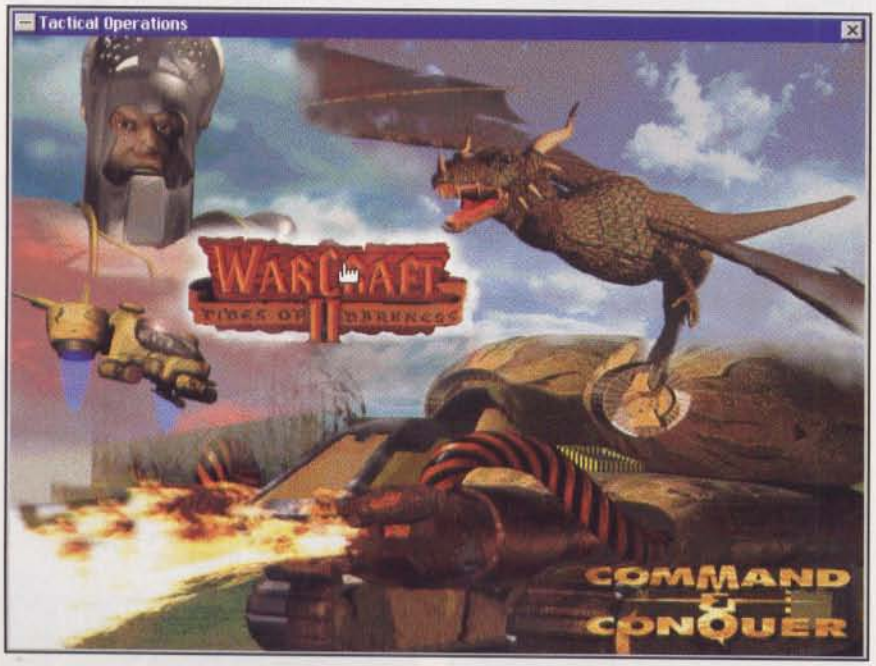
"Imperium kontratakuje. Gracze w defensywie. Rodzice - nie pozwólcie czytać tego tekstu swoim dzieciom!"

Command & Conquer - tutaj mamy 115 rozgrywek dla "single player" i około 90 dla "rybaków" (zwolenników sieci), zebranych w 8 zróżnicowanych pod względem trudności pakietów. Tutaj też naturalnie znajdziemy mnóstwo rozmaitych ciekawostek, które ucieszą fanów tej gry.

Instalowanie misji nie powinno sprawiać kłopotów nawet osobom mało obeznanym z komputerem - rola amatora nowych poziomów ogranicza się tutaj do kilkakrotnego kliknięcia na odpowiednim (skądinąd bardzo ładnym) gadżecie. Podobnie zresztą wygląda proces odwrotny, czyli odinstalowywanie misji. Naturalnie nie biorę w tym momencie odpowiedzialności za kłopoty tych, którzy bawią się pirackimi wersjami gier (ładnie to tak?). Posiadacz oryginałów ograniczy się tylko do "Click... clik... & graj" - wiem, bo sprawdziłem.

Na koniec pochwalę jeszcze firmę Techland za profesjonalny poziom edytorski produktu (pudełko, obwoluta itp.) i kończę ten opis - skromnie licząc przede mną jakieś 450 misji do ukończenia, co oznacza, że przez następne dwa trzy miesiące będę kładł się spać w okolicy 1-2 w nocy. I barrrdzo dobrze!

Mac Abra



Po prawej:
Ach, gdyby tak faktycznie połączyć te dwie gry w jedną... przebój stulecia gwarantowany!

Producent:
Next Generation Publishing
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:

Ponad Rzeszą

Ty, on, Twoje działka i jego kaemy, a wszystko na wysokości 30.000 stóp. Ryk silników, smugi pocisków, mordercze starcia myśliwców... czyżby kolejny symulator lotu? Nie - to nowa gra strategiczna poświęcona pilotom II Wojny Światowej!

Miłośnicy gier strategicznych nie byli dotąd zbyt rozpieszczani grami, które oddawałyby zmagania pilotów w czasie II wojny światowej. Starcia na lądzie, a także bitwy morskie znalazły swe odzwierciedlenie w dziesiątkach rozmaitych gier. A co z lotnictwem - traktowane było w tych grach dość instrumentalnie, najczęściej jako element wsparcia atakujących czołgów czy pancerników. A przecież lotnicy odegrali niebanalną rolę w czasie II wojny i w pełni zasłużyli na to by powstały gry poświęcone wyłącznie ich wysiłkom. Gra OVER THE REICH jest próbą oddania im hołdu. Jest to teoretycznie gra strategiczna (a właściwie taktyczna, gdyż dowodzimy siłami nie większymi niż dywizjon), zawiera wszakże też dość specyficznie potraktowane elementy gier zręcznościowych, a nawet - od biedy - RPG! Gracz może wcielić się w jedną z trzech nacji: Amerykanów, Anglików, Niemców. Niezależnie od wyboru narodowości może wziąć udział w trzech rodzajach misji:

- ***Dogfight*** - czyli walki myśliwców. Wzorowane są one na autentycznych starciach w czasie II wojny, stąd mamy szansę wcielić się w skórę kilku wielkich asów obu walczących stron.

- ***Combat Mission*** - wykonanie konkretnej misji bojowej. Misje są najrozmaitsze (zależy to też od tego, po której stronie walczymy). Jako alianci musimy eskortować bombowce w rajdach na okupowaną Francję, "wymiatać" niebo z myśliwców wroga, a także atakować cele naziemne, począwszy od pociągów a skończywszy na czołgach. Każda misja jaką wykonujemy jest zawsze epizodem prawdziwego wydarzenia z II wojny światowej. Jako Niemcy masz nieco mniejsze pole do popisu - głównie atakujesz wyprawy bombowe wroga oraz osłaniasz ciężkie myśliwce, przeznaczone do zwalczania bombowców, przed alianckimi myśliwcami eskortującymi owe bombowce.

- ***Tour of Duty*** - czyli najciekawsza opcja: dowodzimy dywizjonem i wykonujemy kolejne misje bojowe. Dysponujesz 12 pilotami, których parametry zmieniają się w zależności od wyników kolejnych misji - rośnie ich sprawność (oraz zmęczenie), są lepszymi strzelcami, ale także ponoszą rany i giną w walkach. Wraz z upływem czasu możesz "przyzbrajać" swój dywizjon w coraz to lepsze typy maszyn. Misje połączone są na kolejne kampanie, z których każda jest osobną i osobnie ocenianą całością - dopiero po jej ukończeniu otrzymujesz uzupełnienia poniesionych strat. Sam ustalasz ilu pilotów (i jakich) ruszy do danej misji oraz jak wyposażone będą ich myśliwce.

Gracz dysponuje całą gamą maszyn, ściśle odpowiadających wykorzystywanym wtedy samolotom. Wybór konkretnego samolotu do danej kampanii wywiera duży wpływ na efekt końcowy walki. Np. do zwalczania amerykańskich i angielskich ciężkich bombowców idealne są niemieckie ciężkie myśliwce - ot, choćby ME-410 z całą masą działek kalibru 30, 37 a nawet 50 mm (!) oraz rakietami. Czy wiecie co jedna seria z takiej broni potrafiła zrobić z nieszczęsną Flying Fortress? A jednocześnie ten latający niszczyciel nie ma dużych szans w walce "jeden na jeden" z dowolnym wrogim myśliwcem, z powodu małej prędkości i kiepskiej zwrotności. Są nawet myśliwce odrzutowe (Me-262, He-162 i Gloster Meteor) oraz o napędzie rakietowym! Dokładne informacje o każdej dostępnej w grze maszynie znajdziesz w specjalnej bazie danych - oprócz rysunków, zdjęć, sekwencji video i szczegółowej charakterystyki opisane są tam też plusy i minusy każdego myśliwca, a także najskuteczniejsza taktyka walki dla danej maszyny.

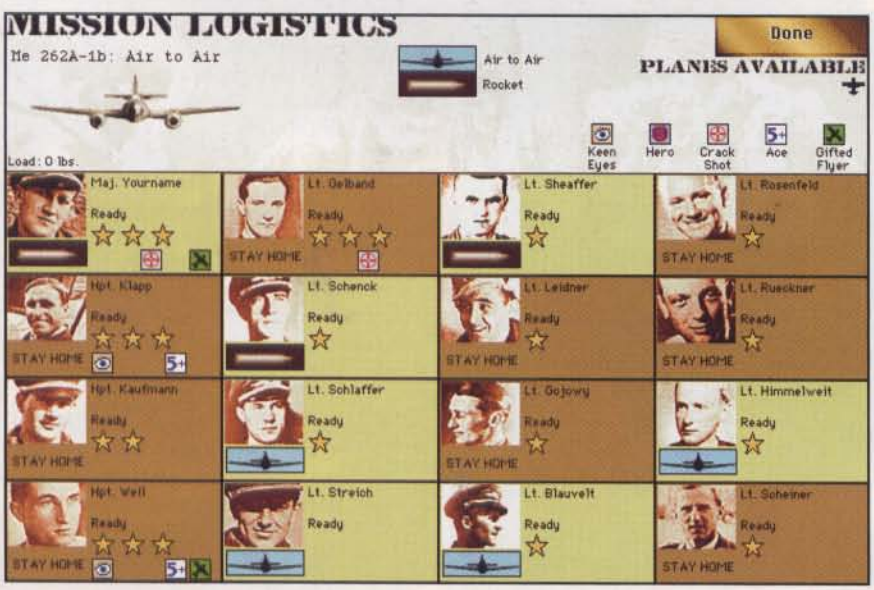
Walka rozgrywana jest w turach. W każdej turze możemy wykonać ruch naszą maszyną (plus otwarcie ognia, jeśli jesteśmy w pozycji, która to umożliwia). Możemy też regulować prędkość (z tym, że skutki ujrzymy dopiero w następnej turze).

Wszelkie manewry wykonujemy poprzez klikanie na mocno uproszczonym kokpicie samolotu, zajmującym niemalże pół ekranu (dysponujemy drążkiem sterownicznym, orczykiem, manetką gazu oraz spustem broni - w tym wypadku możemy zadecydować czy oddajemy serię z całego posiadanego arsenału czy też np. tylko z wybranych luf). W swej turze sterujemy po kolei każdą naszą maszyną. Jeśli któraś z nich ulegnie istotnemu uszkodzeniu, to możemy zadecydować za pilota, czy np. ignorujemy palący się silnik, czy też wyłączymy go albo czy wyskakujemy ze spadochronem.I choć sterowanie samolotem jest mocno uproszczone, to

Po prawej:
Angielskie oraz amerykańskie samoloty w momencie ataku na hitlerowskie zgrupowanie wojsk.

wcale nie znaczy, że jest to jakaś tam trywialna zręcznościówka. Odpowiednie wykorzystanie atutów naszej maszyny (np. przy większej zwrotności wejście w walkę kołową) sprawia, iż czasem dwie maszyny potrafią rozbić w pył kilkukrotnie większe siły wroga. Zresztą sami się szybko przekonacie, iż przewaga liczebna to nie wszystko. Przy pierwszych walkach byłem wręcz zdegustowany swą nieporadnością - ot, pięć moich Mustangów atakujących od tyłu dwa Me-109G i w efekcie straciłem trzy maszyny, a Niemcy, choć postrzelani, uciekli... co to ma znaczyć?! Po prostu - tutaj liczy się kunszt pilotów! Na szczęście można sobie włączyć opcję, w której komputer podpowiada najbardziej optymalny ruch - kilka misji, w czasie których analizujesz sugerowane manwery wystarcza, by nabrać odpowiedniego doświadczenia. Duże znaczenie ma tu stopień realizmu gry (od porucznika do generała) - im wyższy stopień, tym trudniejsze i bardziej realistyczne sterowanie samolotem (dochodzą też takie elementy jak oślepianie przez słońce, zacinanie się karabinów czy chwilowa utrata wzroku wskutek gwałtownego przeciążenia) oraz stopień trudności gry.

Grafika w tej grze jest, choć w SVGA, co najwyżej taka sobie. Widziane z boku sylwetki maszyn są dość małe i niepozorne (można włączyć zoom, ale to z kolei znacznie zmiejsza obszar, jaki kontrolujemy wzrokiem, co mocno utrudnia ocenę sytuacji). Animacje są również byle jakie - widać tam zresztą niezłego buraka. Zobaczcie co się stanie, gdy strącicie jakiegoś dwusilnikowego myśliwca (P-38 czy Me-110) - ku ziemi wali się w tym momencie maszyna wyposażona ewidentnie tylko w jeden silnik! Jest to szczególnie rażące w przypadku amerykańskiego P-38, który nie dość, że miał dwa silniki, to był myśliwcem dwukadłubowym! Cóż to - kompakt to za mało by zmieścić te dwie-trzy dodatkowe animacje? Hmm... Cele naziemne są zawsze nieruchome i co najwyżej odpowiadają ogniem działek p-lot (cieniutko zanimowanych). Czyli - ogólnie kiepskawo... Ale mniejsza o grafikę: dla prawdziwego stratega nie jest ona najważniejsza - jeśli tylko nie budzi odrazy (a nie budzi!), to nie jest już źle. Zresztą jej braki rekompensowane są ogromną (tak z 400 Mb!!!) ilością archiwalnych filmów z czasu II wojny. Miodzioooo! Czy widzieliście kiedyś jak wygląda atak Me-262 na 12 B-26 sfilmowany przez kamery bojowe myśliwca? Albo atak rakietowy Typhoonów na kolumnę niemieckich czołgów? Jeśli z zapartym tchem oglądacie programy typu "Encyklopedia II wojny światowej" to sekwencje filmowe z tej gry doprowadzą Was do omdlenia z zachwytu. Sam byłem tego bliski. Dużo lepiej od grafiki wygląda oprawa dźwiękowa. Odgłosy pracy silników (i to ściśle powiązane z akcją danej potyczki), zróżnicowane w zależności od kalibru efekty wystrzałów z broni pokładowej, potężne eksplozje wybuchających w powietrzu bombowców, a nawet charakterystyczny dźwięk



otwieranego spadochronu czy trzeszczące od zniekształceń głosy pilotów ("Danger!!! Four bandits in your tail!") tworzą nader sugestywną atmosferę walki. A jak chcemy, to dodatkowo możemy włączyć sobie np. pompatyczne "Cwałujące Walkirie" Wagnera w tle - od razu nasza krew pieni się od końskiej dawki adrenalinki. Ponadto są jeszcze melodie komentujące efekt naszych zmagań (np. wielkie zwycięstwo Amerykanów nagradzane jest radosnym swingującym tematem muzycznym).

Over the Reich umożliwia grę poprzez sieć i Internet. Można też grać na jednej maszynie we dwóch (w opcji Dogfight). Ciekawa też jest sprawa grywalności - Over the Reich posiada rzadko spotykaną właściwość: grywalność sinusoidalną. A znaczy to tyle, że po jakichś dwóch godzinach gra zaczyna po prostu mocno nużyć. Wyłączam więc komputer, a na następny dzień z wielkim entuzjazmem wracam do gry i z płonącymi uszami (a czasem silnikiem) znów rzucam się w wir walki. Po czym po dwóch-trzech godzinach mam tego dość... i tak już od dwóch tygodni. Dziwne.

Over the Reich jest grą, która nie zachwyca fajerwerkami grafiki czy realizacji ani też złożonością czy rozmachem. Pod wieloma względami wygląda wręcz na spóźnioną o jakieś dwa-trzy lata w stosunku do tego, co dzieje się obecnie na rynku gier strategicznych. Ale oryginalny pomysł i kilka ciekawych rozwiązań łatwo rekompensują jej wady. Jest w niej jakaś świeżość, a nawet powiew wojennego romantyzmu (jeśli coś takiego w ogóle istnieje, bo nie wiem czy zabijanie może być romantyczne?). Dla większości zwolenników strategii powinna być w sam raz - nie za trudna ale i nie prostacka. No i te zabójcze (dosłownie!) sekwencje wideo... Kandydatom na asów takiej samej ilości startów co lądowań życzy...

MAC ABRA

Producent:
Big Software/Avalon Hill
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

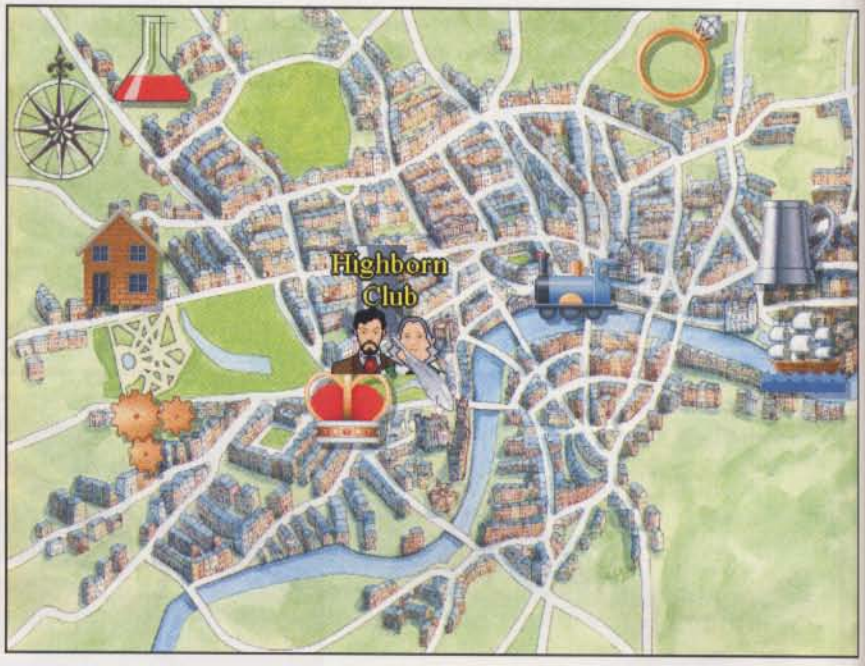
Przegląd samolotów bojowych w Over The Reich

Amerykańskie siły lotnicze w całej krasie, włącznie ze słynnymi Latającymi Fortecami i najszybszym myśliwcem II wojny o napędzie tłokowym: P51-Mustang. Widać też dwukadłubowego P-38 Lightning.

Anglicy prezentują się nieco skromniej... ale za to dysponują odrzutowym myśliwcem Gloster Meteor, a Spitfire też sroce spod ogona nie wypadł.

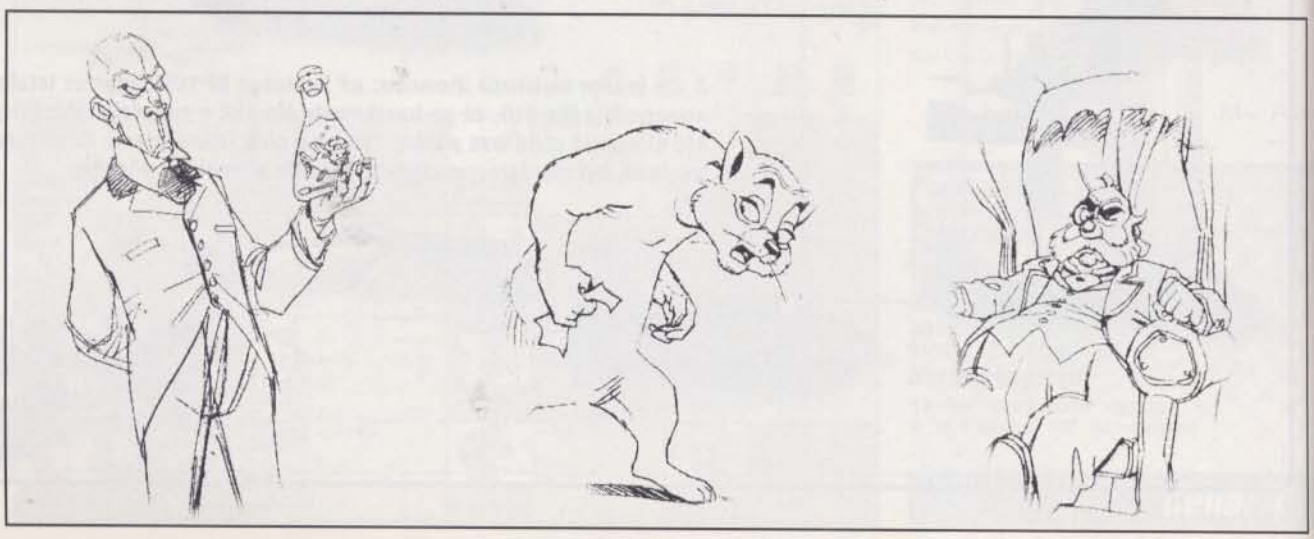
A oto groźne myśliwce Niemców: od zwinnego Bf-109G poprzez latające niszczyciele Me-410, aż po beczkowaty Me-162 o napędzie rakietowym. Ale niech nie mylą was pozory - każdy z nich, mimo nieraz dziwacznego wyglądu, był morderczym zagrożeniem dla alianckich pilotów.

Wokulski ratuje świat



Anglia, czasy wiktoriańskie - świat przeżywa rewolucję techniczną, Imperium Brytyjskie rośnie w potęgę rozszerzając swoje granice i wydawać by się mogło, że wszystko jest w należytym porządku, lecz prawda przedstawia się całkowicie inaczej. Okazuje się bowiem, że światu grozi śmiertelne niebezpieczeństwo - zalew tysięcy zmutowanych mutantów! Żarty się skończyły, nadszedł czas na dokonanie drastycznych posunięć, nadszedł czas na ... popołudniową herbatkę!

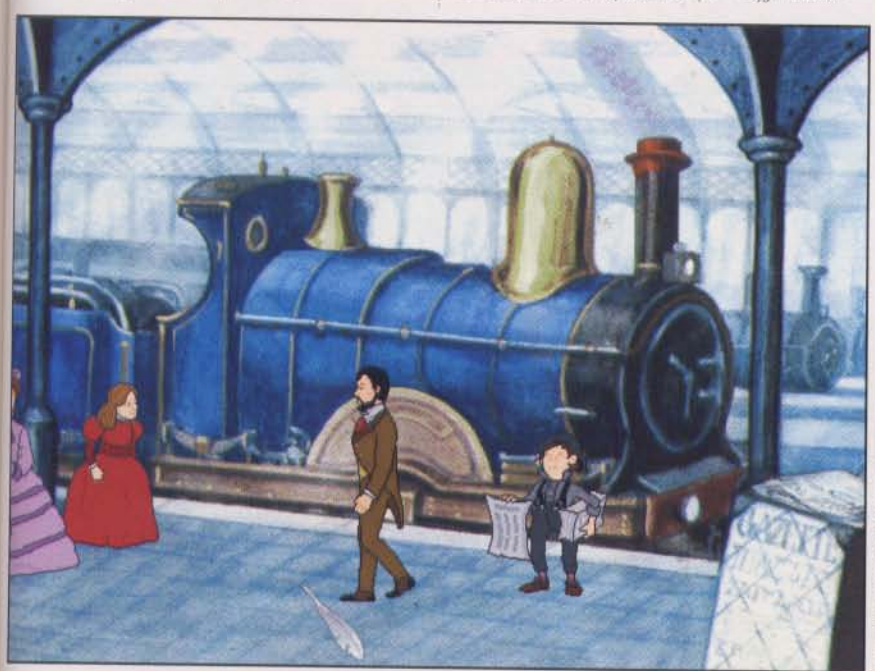
Na pewnej wyspie niejaki doktor Dinsey pracuje właśnie nad maszyną genetyczną, zdolną do wyprodukowania tysięcy obsmarkanych mutantów gotowych na wszystko, nawet na zbiorowe stepowanie. Cały projekt pozostałby zapewne w tajemnicy aż do swojego zakończenia, gdyby nie pewien przypadek, a raczej dobry refleks takiego jednego zwierzaka. Mianowicie zmutowany kot, o imieniu katalogowym siedemdziesiąt trzy, uciekł z wyspy szalonego doktorka i jakimś cudem dotarł do Wysp Brytyjskich, znajdujących się obecnie pod zarządem Jej Królewskiej Mości, Viktorii. Tam odszukał naszego bohatera i przedstawił mu sytuację, w jakiej obecnie znajduje się świat. Dla naszego dżentelmena wiadomość ta była szokiem, podobnie jak dla jego otyłego lokaja, łażącego krok w krok za swoim pracodawcą. Minęło trochę czasu zanim nasz herbaciany heros uwierzył w głupkowatą opowieść i podjął odpowiednie kroki, mające na celu uratowanie naszej cywilizacji! Tada! (Teraz można klaskać - uszami). A zatem rozpoczęła się wielka przygoda, której rozmachu nie powstydziłby się sam Juliusz Verne. Tak tak, nie przypadkiem użyłem tego właśnie porównania - jak twierdzą sami twórcy gry, przygoda, którą przełożyli na bajty swojego dzieła została zainspirowana powieściami H.G.Wellsa oraz wyżej wymienionego jegomościa. I bez tych wskazówek nie trudno się domyślić, skąd pochodzą korzenie tej historyjki. Mamy tu



przecież wszystkie elementy, jakie zawiera klasyczna powieść przygodowa z dziewiętnastego wieku - wielkie machiny, dziwne wynalazki, szalonych uczonych, daleką podróż oraz Arnolda S. tamtych czasów, czyli dżentelmena z laseczką (bez skojarzeń!). No może w tym przypadku tej drugiej nasz bohater nie posiada, ale za to wygląda jak rasowy mieszczuch, wychowany na jajecznicy z bekonem. Ta widocznie mu służyła, ponieważ na ekranie prezentuje się bardzo ładnie, podobnie zresztą jak inne postacie i w ogóle ruchome obiekty widoczne podczas gry na ekranie, jak chociażby ekologiczna taksówka o napędzie kopytnym z siłą jednego konia mechanicznego. Inaczej przedstawia się problem z tłem, mówiąc dokładniej - sprawa ma się trochę blado, background sprawia miejscami wrażenie jakby był wykonany przy pomocy akwareli - co to, sławna angielska mgła? Po bardziej wnikliwym badaniu wyszło na jaw, że producent, czyli firma Divide By Zero, nie po raz pierwszy dopuściła się sabotażu i zastosowała taką kreskę graficzną - ujmijmy to tak dyplomatycznie. Każdy kto miał do czynienie chociażby z grą Guilty, już ma pojęcie, o czym mówię. No chyba, że nie ma, zatem niech słucha dalej. Dźwięk: tutaj mam mieszane uczucia (mieszane, a nie wstrząsane - jak ulubione martini Jamesa Bonda), bo chociaż głosy podstawione są wzorowo, to jakoś muzyka do gustu mi nie

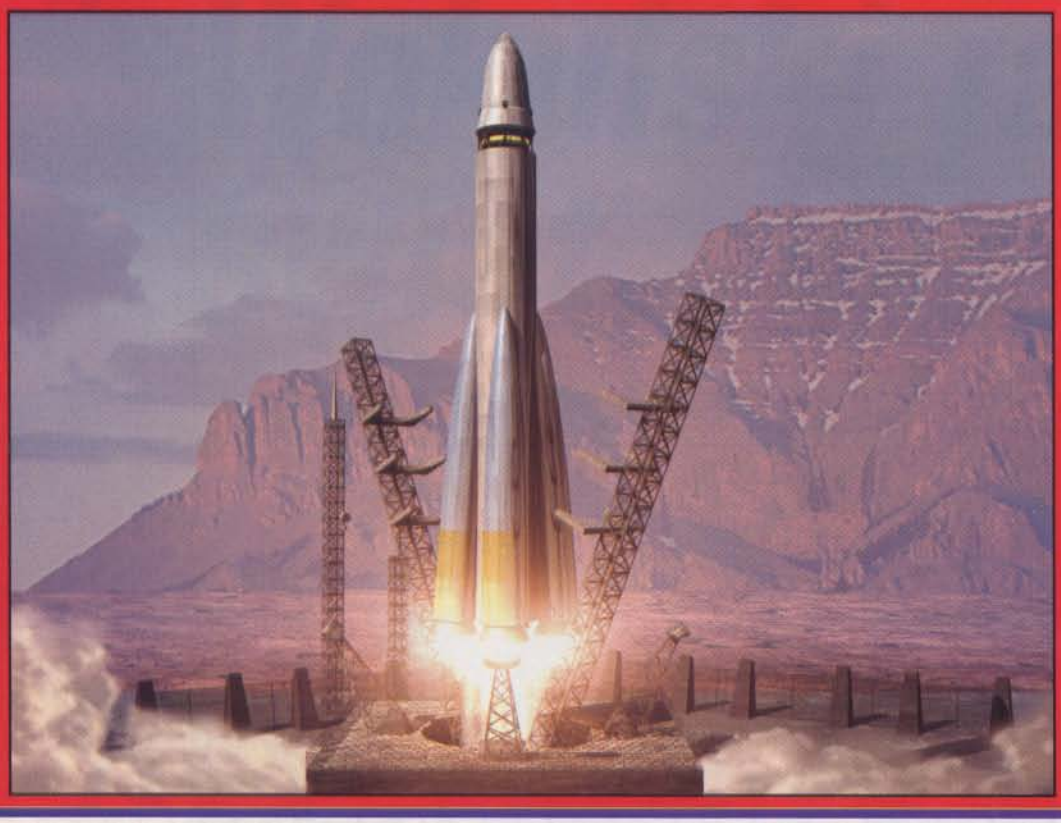
przypadła. Szczerze mówiąc to nie muzyka tylko jakieś wibracje, od których w dość szybkim czasie dostałem globusa, więc dokonałem abordażu na menu główne i wyłączyłem dźwięk. To tyle, jeśli chodzi o szczegóły techniczne, dalej jest już tak klasycznie, jak tylko może być w dziewiętnastowiecznej Anglii. Zadania są klasycznie klasyczne, czyli - użyj młotka na kotku, a taksówkarz zza rogu uruchomi włącznik od światła w garsonierze panny Lukrecji i tym samym spowoduje zgon jej ciotki. No, być może lekko przesadzam, ale niewiele, za to trzeba przyznać, że niektóre scenki potrafią naprawdę skutecznie rozśmieszyć nawet największego ponuraka, krótko mówiąc - tradycyjny angielski dowcip. Poza tym program nie odznacza się niczym nadzwyczajnym, zagorzali miłośnicy gatunku mogą być zadowoleni, ale tym, którzy chcą się przekonać do gier przygodowych, raczej odradzam ... chociaż kto wie, być może są jeszcze na tym świecie jednostki marzące o wyprawie dookoła świata, trwającej osiemdziesiąt dni?

Mr Jedi



Producent:
Divide By Zero/VIC T KAI
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429553
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: 134,20 zł



Zemsta Stalina

Westwood już tyle razy przekładał "pewne na 100%" daty premiery Red Alert, że w końcu straciłem nadzieję, iż kiedykolwiek zobaczę tę grę (a przynajmniej przed osiągnięciem wieku emerytalnego). A tu proszę - 2001 z kolei termin, czyli "gdzieś przed Bożym Narodzeniem" ku zdumieniu wszystkich został dotrzymany. Jako że granie w C&C dało mi wiele satysfakcji, z radością porwałem dwa kompakty i niemal z marszu "zapuściłem" tę grę na swoim komputerze. I nagle mina mi się wydłużyła - co jest, na moim napakowanym Pentium grafika w VGA? A w opcjach jakoś wcale nie widać możliwości zwiększenia rozdzielczości... Hmmm... Niemożliwe! Zerknąłem do instrukcji. Aha, no tak... Grafika SVGA jest dostępna tylko przy odpaleniu Red Alerta spod Win'95. No, to będę miał choć jeden sensowny powód, dla którego warto trzymać na dysku Windozę :-).

Po prawej w głębi: Dziesiątki budynków, setki żołnierzy czyli to wszystko za co kochamy C&C.

W trybie SVGA Red Alert prezentuje się naprawdę okazale - różnica jest mniej więcej taka jak pomiędzy Warcraft I i Warcraft II, choć nie da się ukryć, że Blizzardowcy w drugiej części swojego hita dużo bardziej urozmaicili grafikę niż chłopaki z Westwood. W Red Alercie nie widać bowiem jakichś szczególniejszych zmian - obiekty są wprawdzie dużo staranniej wykonane niż w C&C, ale ogólny styl grafiki został zachowany. Nie ma tam olśniewających fajerwerków i dość trudno uwierzyć, że paleta w jakiej ją wykonano liczy 256 kolorów - tak backgroundy jak budowle i ludzie stworzeni są z wojskową, oszczędną, surowością. Jedni uznają to za wadę, inni za zaletę, jak jest naprawdę? - ostateczną decyzję pozostawiam czytelnikom. Prywatnie uważam, że gra przez to nieco traci na grywalności.

Naturalnie grafika to najbardziej rzucający się w oczy element gry, który został zmodyfikowany, ale bynajmniej nie jest to jedyna zmiana w C&C 2 w stosunku do "jedynki". Zmienił się też przeciwnik - nie ma już NOD-a i GDI, teraz wrogie strony to Alianci i Rosjanie. Początkowo zdziwił mnie wybór jednej ze stron. W końcu zimna wojna należy do przeszłości, ZSRR nie istnieje, a Rosjanie lansowani są jako naród zasadniczo (podkreślam słowo "zasadniczo"!) pokojowy i nie dążący do globalnego konfliktu. Czemu więc wybrano naszych braci (?) na "szwarccharaktery" dążące do zdominowania całego świata? Odpowiedź nie jest taka prosta: jeśli powiem, że zamieszani są w to m.in. Hitler, Stalin i Albert Einstein, to zapewne poczujecie mały mętlik w głowie. Ktoś (zgadnijcie kto - jest wąsaty i ma na imię Józio) postanowił poprawić historię świata. Czy istnieje coś łatwiejszego niż wpływanie na bieg wydarzeń posługując się w tym celu drobnymi manipulacjami dzięki podróżom

U góry:
Stój! Bież bumagi nie prajdziosz.

w czasie? Po co druga wojna z milionami ofiar, skoro Rosja wraz z Największym Humanistą Naszych Czasów, Słońcem Postępowej Ludzkości, Wodzem Światowej Rewolucji, generalissimusem Stalinem, może w dużo prostszy sposób zdobyć władzę nie tylko nad Europą Wschodnią i Centralną, ale w ogóle nad całym globem! Przerzuci się trochę wojska i współczesnej technologii o te 50 lat wstecz... i świat należy do nas. To jednak nie za bardzo odpowiadało tym, którzy mieliby znaleźć się pod władzą Ojca Narodów i Wielkiego Językoznawcy, więc nietrudno domyślić się, że w efekcie rozgorzał niezły konflikt, w którym obok archaicznych myśliwców jak spotykamy współczesne helikoptery bojowe, a rakiety V2 konkurują z taktycznymi rakietami z głowicą nuklearną oraz całkowicie futurystycznymi urządzeniami (teleportery, generatory maskujące itp.). Tak naprawdę to intryga jest dużo bardziej skomplikowana, ale szczegóły sami odkryjecie w intrze. Intro, co wypadałoby zauważyć, zrealizowane jest zawodowo, a na szczególne uznanie zasługują renderowane sekwencje 3D. Naprawdę nieraz trudno stwierdzić, gdzie kończy się animacja a gdzie zaczyna film video! Aż trudno uwierzyć... ale to prawda. Tyczy się to także mnóstwa przerywników pomiędzy kolejnymi misjami. Światowa klasa! Kolejną, acz drobną, innowacją w Red Alert to stopnie trudności (trzy). Wszystkim, prócz prawdziwych maniaków, polecam NORMAL. W zależności od trybu nasze budowle są mniej lub bardziej kosztowne, produkują się długo (lub jeszcze dłużej), a nasi żołnierze są mniej lub bardziej zwinni.

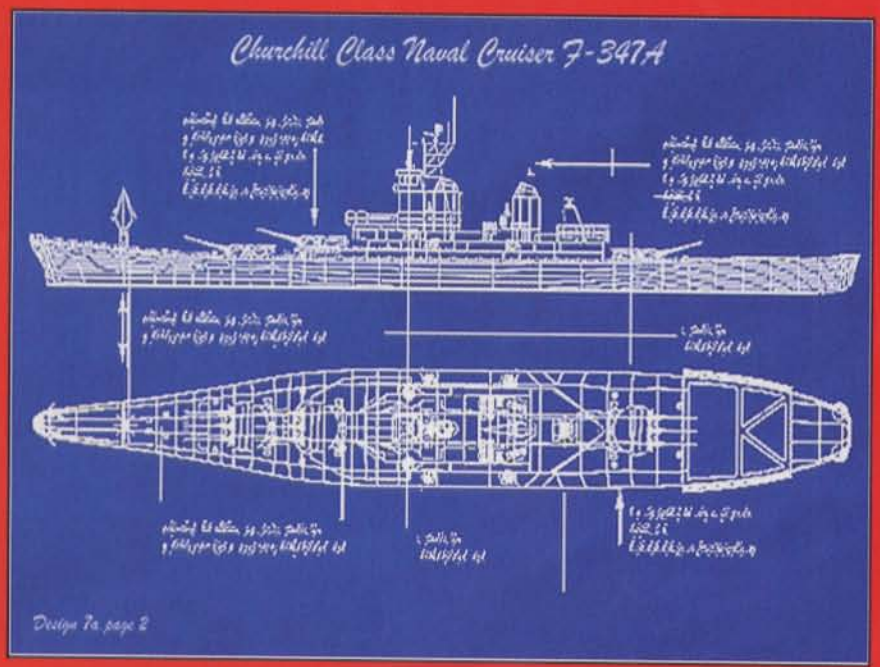
CO BEZ ZMIAN?

Sposób obsługi pozostał zasadniczo bez zmian - menu po prawej stronie ekranu jest praktycznie identyczne z tym w C&C (pomijając naturalnie lepiej wykonane ikony). Zasady wydawania poleceń i sterowania oddziałami również nie odbiegają od pierwowzoru, aczkolwiek dodano (dostępne z klawiatury) specjalne rozkazy, które mocno uprzyjemniają niektóre fragmenty rozgrywki (np. eskorta jakiegoś oddziału czy przejście w tryb obrony przed czołgami). Nie zmienił się też sposób pozyskiwania pieniędzy potrzebnych na rozbudowę swoich struktur - należy pozyskiwać odpowiednie minerały za pomocą "kombajnów" (ore truck), budować silosy, rafinerie, itp. (Jednak nie ma tu już magicznego słówka "tyberium"...). Zachowano też specyficzny system wytwarzania oddziałów - np. dwa baraki umożliwiają nadal jednoczesną produkcję tylko jednego oddziału, tyle że jego czas wytworzenia jest dużo krótszy niż gdybyśmy posiadali tylko jedną taką strukturę. Nadal można też przechwytywać wrogie jednostki (inżynierami). Można więc stwierdzić, iż podstawowy engine gry nie uległ praktycznie żadnym zmianom.

JEDNOSTKI I STRUKTURY

W Red Alert występuje (dla każdej ze stron) po około 20 rodzajów struktur i ponad 20 typów żołnierzy i pojazdów bojowych! Widać więc znaczący przyrost w stosunku do C&C. To cieszy. A będziecie się cieszyć jeszcze bardziej, gdy powiem Wam, że nie oznacza to tylko przyrostu ilościowego (np. zamiast jednego rodzaju danej broni teraz mamy trzy) ale i jakościowy: tzn. pojawiają się zupełnie nowe rodzaje broni. W Red Alert można wreszcie m.in. sensownie wykorzystywać siły morskie (od niszczyciela po pancerniki i łodzie podwodne), zaś samoloty przestają być ozdobnikiem i stają się bardzo istotnym rodzajem broni: myśliwce atakujące cele naziemne, bombowce zrzucające spadochroniarzy (i bomby na spadochronie!) czy samoloty szpiegowskie, rozpoznające teren dają zupełnie nowe możliwości rozwoju wydarzeń na planszy. Pojawiły się też

Po prawej: Krążownik klasy "Churchill" - jeden z nowych dostępnych w Red Alert systemów broni.



zupełnie różne postacie: rzecz jasna mamy tradycyjnie piechotę, chłopców-rakietowców czy inżynierów, ale oprócz tego są do naszej dyspozycji tak przydatni osobnicy jak sanitariusze (nareszcie!), szpiedzy, złodzieje (możemy za ich pomocą np. podkraść wrogowi nieco pieniążków czy surowców) czy super-komandosi: zabójcza panienka o imieniu Tanya - łatwo się domyślić, że z takim imieniem może być tylko po stronie... Aliantów (też). Rosjanie dysponują (między innymi) niesamowitymi... psami bojowymi. Proszę się nie śmiać - wystarczy popatrzeć co robią z nieszczęsnymi żołnierzami czy sabotażystami, a od razu nabierze się do nich szacunku. Znaczącej rozbudowie uległy też dostępne systemy broni, tak ofensywnej jak i defensywnej. Co więcej, niektóre jednostki/obiekty są dostępne TYLKO w trybie "multiplayer", co jest nader rozsądnym argumentem dla rozegrania takiej partyjki. Inne zaś wprawdzie są dostępne także w trybie "single player" (np.

Tanya) ale nie ma możliwości ich produkcji, tzn. otrzymujemy je na początku danej misji i bez możliwości zwiększenia ich ilości.

MISJE

Rodzaje misji (oraz ich wybór na mapie w menu) są zasadniczo identyczne jak w C&C, bo raczej trudno byłoby wymyślić tu coś zupełnie oryginalnego. Ale nie oznacza to, że nie spotkamy się z kilkoma innowacjami. Ot, pierwszą z brzegu ciekawostką jest limit czasu jaki mamy na wykonanie niektórych zadań, np. "przetarcie" drogi konwojowi ciężarówek - jeśli po upływie kwadransa na drodze konwoju będzie choć jedna aktywna wroga struktura... A w ogóle to wiadomo: albo mamy misje typu "mięso armatnie" (kto kogo szybciej wykończy za pomocą większej ilości wytworzonych jednostek), albo też nasz super-komandos(ka), czasem wsparty(a) przez inne oddziały - od piechoty po działa samobieżne - ma do wykonania niemal samobójcze zadanie. Dla każdej strony jest ich około 40, nie licząc tych w trybie multiplayer. Tamże specjalny edytor pola bitwy.

TRYB MULTIPLAYER

Dostępne są trzy rodzaje rozgrywki: przez modem, w sieci oraz tryb "skirmish mode". O ile dwa pierwsze są zrozumiałe, o tyle ten ostatni brzmi dość enigmatycznie. Ale nie

Ściąga przydatna przy produkcji oddziałów:

Dla grających po stronie Aliantów:

♦Barracks = Rifle Infantry, Rocket Soldier, Engineer, Medic ♦Barracks + Radar dome = Spy ♦Barracks + Tech Center = Thief, Tanya ♦War Factory = Ranger, Artillery, Light Tank, Medium Tank ♦War Factory + Service Depot = AT Mine Layer, MCV ♦War Factory + Barracks = APC ♦War Factory + Tech Center = Mobile Gap Generator ♦War Factory + Ore Refiner = Ore Truck ♦Naval Yard = Transport, Gunboat, Destroyer ♦Naval Yard + Tech Center = Cruiser ♦Helipad = Helicopter (Longbow)

...oraz Rosjan

♦Barracks = Rifle Infantry, Grenadier, Engineer ♦Barracks + Kennel = Attacks Dogs ♦Barracks + Tech Center = Flamethrower ♦War Factory = Heavy Tank ♦War Factory + Ore Refinery = Ore Truck ♦War Factory + Service Depot = APMine Layer, MCV ♦War Factory + Radar Dome = V2 Rocket, Radar Jammer (zagłusza radar wroga) ♦War Factory + Tech Center = Mammoth Tank ♦Sub Pen = Transport, Submarine ♦Airfield = Yak, Mig ♦Badger = Paratroopers, Parabombs

A skoro już mowa o strukturach... oto spis nowości:

Alianci: ♦Advanced Power Plant - więcej energii niż standardowa elektrownia ♦Naval Yard - stocznia ♦Pillbox - bunkier (dobra broń defensywna na piechotę) ♦Camouflaged Pillbox - j/w ale lepiej opancerzone ♦AAGun - broń p-lot ♦Service Depot - naprawy i uzupełnienie amunicji dla pojazdów ♦Technology Centre - zaawansowane technologicznie bronie (i nie tylko) ♦Gap Generator - do kamuflażu swej bazy przed wrogimi szpiegami, zwiadowcami itp. ♦Chronosphere - teleportuje oddziały w wybrany sektor mapy ♦Fake Structures - do mylenia wroga (tworzy iluzje rozmaitych struktur) ♦Sandbage Barrier - powstrzymuje piechotę i pojazdy bez gąsienic ♦Concrete Barrier - j/w ale dużo skuteczniejsze, działa także na czołgi

Rosjanie:

♦Advanced Power Plant - identycznie jak u Aliantów ♦Kennel - produkuje psy bojowe ♦Sub Pen - stocznia ♦Airfield - buduje samoloty ♦Service Depot - j/w ♦Technology Center - j/w ♦Flame Tower - system obronny bazy ♦Tesla Coil - j/w ale razi piorunami ♦SAMSite - obrona p-lot ♦Iron Curtain - niezniszczalne budynki i pojazdy (naturalnie tylko na krótki okres czasu) ♦Missile Silo - produkuje pociski nuklearne ♦Barbed Wire Barrier - zasieki z drutu kolczastego, odpowiednik alianckiego Sandbags Barrier - Concrete Barrier - identycznie jak u Aliantów

jest tak źle, chodzi po prostu o to, że możemy wybrać sobie: narodowość (Rosjanie, Ukraińcy, Niemcy, Francuzi, Anglicy) oraz misję z obszernego menu (różnią się głównie rozmiarem na jakim toczy się walka), po czym ustalić swe preferencje, czyli: początkową ilość jednostek, czy chcesz mieć bazę (jeśli nie, to dostaniesz na początek więcej jednostek, ale nie będziesz mógł nic produkować), *poziom* trudności, ilość kasy, stopień technologii... oraz jeszcze wiele tym

"Najbardziej oczekiwana gra ostatniego roku, druga część C&C - RED ALERT - nareszcie na ekranach naszych komputerów. Lepsza grafika, więcej jednostek, nowe możliwości... czy trzeba czegoś więcej? KTO KONTROLUJE PRZESZŁOŚĆ TEN WYGRYWA W PRZYSZŁOŚCI."

podobnych parametrów. Najważniejsze ustawienie to ilość komputerowych graczy - od jednego do siedmiu! Na szczęście goście żrą się między sobą, więc raczej nie będzie możliwości nader uczciwej walki typu siedmiu na jednego. Tryb "skirmish mode" przypomina mi do złudzenia sieciową partię w Warcrafcie, ale tu rozgrywka jest znacznie szybsza i bardziej emocjonująca. Maksymalnie w trybie multiplayer może brać udział ośmiu graczy.

DŹWIĘK

Nie można tu powiedzieć nic oryginalnego - po prostu dobry zachodni poziom praktycznie w niczym nie odbiegający od pierwszej części gry. Odgłosy bitwy i samplowane fragmenty rozmów są i to w wielkiej obfitości. Szczególnie zabawnie brzmią sample mowy gdy gramy Rosjanami - ten ich charakterystyczny akcent (lietz goł!). Jeśli ktoś pragnie odpowiedniej patriotycznej muzyki, to może odtworzyć sobie z kompaktu około 10 rozmaitych songów (polecam Hell March - ale klimat!).

Po lewej:
Małe towarzyskie nieporozumienie.

INTELIGENCJA WROGA

Tu nie nastąpiły jakieś odczuwalne zmiany: tak jak przedtem, wrogowie sterowani przez komputer atakują raczej pojedynczymi zrywami niż za pomocą jakiegoś przemyślanego manewru taktycznego. Tyle tylko, że teraz ich ataki (z uwagi na nowe technologie) są znacznie bardziej niebezpieczne i zaskakujące niż w C&C. Ale nie zmienia to faktu, że jeśli komputer wygrywa z ludzkim graczem, to na pewno nie wskutek wyrafinowanej strategii, a tylko z powodu dużej początkowej przewagi liczebnej, no i szybszego czasu reagowania. Polecam więc tryb "multiplayer" i walkę z wrogiem sterowanym przez drugiego człowieka.

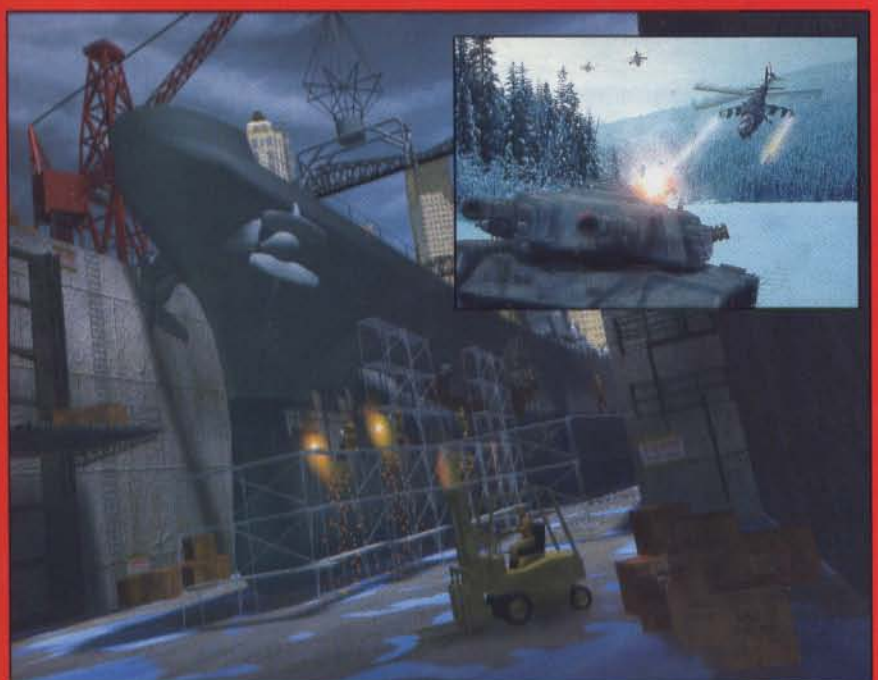
WRAŻENIA

Jako fan (acz nie fanatyk) C&C z zadowoleniem stwierdzam, iż w Red Alert gra się dużo przyjemniej niż w C&C, choć mimo wszystko (szczególnie w trybie VGA) miałem czasem odczucie, że są to dodatkowe misje do C&C, a nie zupełnie nowa gra. Trwało to naturalnie do momentu, gdy na polu gry pojawiała się nowa jednostka lub struktura (niedostępna w C&C). W czasie gry sieciowej moje odczucia były jak najbardziej pozytywne - tu Red Alert osiąga szczyty tak w "skirmish mode" jak i w grze przeciwko ludzkim przeciwnikom. Jako podsumowanie podam sucha statystykę: przez pierwsze trzy dni zabawy grałem w Red Alert (w domu) łącznie 18 godzin, a w pierwszym tygodniu poświęciłem na nią skromnie licząc 35 godzin (z czego 10 non-stop w sobotę...). A byłoby dużo więcej, gdyby nie stanowcze veto mej rodziny. Nie piszę tego po to by wymusić na Was próby bicia tego rekordu - chcę tylko pokazać, że Red Alert to gra, której nie można uruchamiać ot tak - od okazji do okazji. W nią się gra AŻ DO KOŃCA. Co oznacza jakieś 2-3 tygodnie rozgrywki niemal non-stop. Polecam szczególnie okres ferii czy urlopu - akurat wystarczy czasu by ukończyć tę grę i spać więcej niż 4 godziny na dobę.

Da swidanja maji druzja!
Posmiertnyj gieroj sowietskowo sojuza

Iwan Iwanowicz Makabrowicz

PS. Wszystkie tytuły, jakimi obdarzałem Józefa Stalina, są jak najbardziej autentyczne i zaczerpnięte z pochodzących z lat 50-tych książek i gazet.
Za miesiąc więcej informacji o grze.



Producent:
Westwood Studios/Virgin
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429553
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 156,00 zł

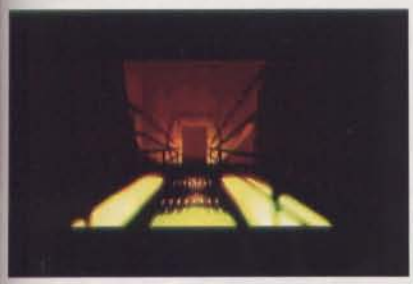
Zabójca nr 2015

Znużony żmudną redakcyjną robotą (nie myślcie sobie, że recenzowane dziesiątków gier jest czymś nad wyraz zabawnym) postanowiłem połączyć przyjemne z pożytecznym i zrelaksować się podczas testów gry z gatunku FPP. Mój wzrok spoczął na pudełku z napisem ASSASSIN 2015. Pierwsze wrażenie było pozytywne, więc wrzuciłem kompakt do czytnika... i szybko zostałem straszliwie pokarany za swe niecne zamiary. Ale zacznijmy od początku.

Jest rok 2015. Nazywasz się Jack Butcher i jesteś znanym zawodowym zabójcą. Zostałeś wynajęty przez rząd USA w celu likwidacji szefa pewnej korporacji, zwanej MIKROKOMM, produkującej cyborgi bojowe. Bez trudu przeniknąłeś do wnętrza ich kwatery głównej. Dopiero tam zorientowałeś się, że dane jakie uzyskałeś od zleceniodawcy nie są kompletne. To znaczy informacje dotyczące wrogów były OK; faktycznie jest ich mnóstwo - od potężnych bojowych cyborgów, poprzez przypominające znane z Robocopa kroczące na dwóch łapach monstra najeżone lufami działek (wiele rodzajów), po jakieś latające paskudztwa, rażące ogniem laserów. Ale nikt Ci nie powiedział, że zostałeś wystawiony do wiatru. Człowiek, który zlecił Ci tę robotę postanowił wyraźnie upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu: pozbyć się i twórcy cyborgów i... Jacka Butchera. Teraz Ty również jesteś zwierzyną łowną...

"Średniej klasy grafika, typowa intryga i fatalny engine - oto co narzuca się przede wszystkim po odpaleniu tej gry. Assasin 2015 to produkt, który udowadnia, że Twoja maszyna nie jest wcale tak dobra jak Ci się wydaje."

Fabuła jak fabuła - ani lepsza ani gorsza od tych, które wprowadzają nas w klimat i akcję innych Doomów. Dobra, zapoznałem się z założeniami gry, pora więc w nią pograć. W menu konfiguracyjnym, będąc optymistą i posiadaczem P-133 z 16 Mb Ram, ustawiłem sobie grafikę na poziomie "high detail". Nieco zaniepokoiła mnie trochę odmienna niż tradycyjnie obsługa (np. otwieranie drzwi za pomocą CTRL) ale skoro istniała możliwość zdefiniowania własnego obłożenia klawiatury to co tam! Przy okazji odkryłem tam też ciekawą opcję - powtórzenie ostatnio wykonanego przez Butchera rozkazu (naciśnięcie klawisza Enter). Cool. No to wio!



Po uruchomieniu gry przeżyłem lekkie rozczarowanie (bynajmniej nie ostatnie). Gra zajmuje mniej więcej 60-70% ekranu. Przypomina to oglądanie w TV filmów panoramicznych: na górze i dole widać spory obszar nieaktywnego ekranu. I nie ma możliwości zmiany tego stanu rzeczy. Mówi się trudno i gra się dalej. Grafika (SVGA) wyglądała - i owszem - przyzwoicie. Powiedzmy tak, jak w również recenzowanym w tym CDA "SkyNet". Ciemne barwy, nieco niepokojący klimat, dobre tekstury. O, coś do mnie strzela! Poruszyłem się by wziąć drania na celownik... O BOŻE! CO TO JEST?!! Powoooolny ruch, nieznośne szarpanie ekranu.... Wrażenie jest takie jak byście usiłowali grać w całoekranowego Quake'a w rozdzielczości rzędu 320x400 na 486-66. Nieeee!

Autorzy gry tu wyraźnie się nie popisali. Informują nas beztrosko, że na maszynach poniżej P-90 radzą używać trybu "low detail". Ludzie, ale ja mam przecież P-133! Nie wyobrażam więc sobie jak wygląda Assassin odpalony na minimalnej konfiguracji (486-66 z 16 Mb). Jak niepyszny wróciłem do menu konfiguracji i zredukowałem rozdzielczość do "low". No, teraz dużo lepiej - tzn. gra zaczyna działać tak, jak powinna od razu, czyli płynnie. Ale za to grafika... z mych ust wyrwał się jęk grozy. Może porównanie do Wolfensteina byłoby przesadą, ale już odpalony w low-resie Doom miałby powody do zadzierania nosa. Piksele wielkości brukowców! Po prostu szkoda słów.

Ale by być uczciwym recenzentem muszę pochwalić jedną rzecz: mnóstwo rozmaitych sekwencji (w formacie .avi), wykonanych w wysokiej rozdzielczości, integralnie wplecionych w akcję gry. Np. strzelamy do cyborga, po czym włącza się sekwencja przedstawiająca jego (zwykle bardzo malowniczą) destrukcję. To jest OK. Ale żeby gracz nie poczuł się za dobrze, to czasem (szczególnie gdy gramy w trybie "high detail") włączają się one z wyraźnym skokowym opóźnieniem, doprowadzając obserwatora do szewskiej pasji. Akcja - pauza pauza - sekwencja - akcja. Gorzej jak w przygodowych grach interaktywnych!

Nieco dodatkowych informacji: wrogowie (coś koło 20 rozmaitych cyborgów) wykonani są na sprite'ach (tzn. są dwuwymiarowi). Po Quake'u nie robi to już większego wrażenia. W czasie wędrówki możemy kolekcjonować pancerze, detektory ruchu oraz kilka rodzajów broni, włącznie z karabinem neutronowym i wyrzutnikiem plazmowych granatów. Dźwięk nie budzi moich negatywnych reakcji, ale też nie ma w nim niczego, co zasługiwałoby na wyróżnienie. Tym niemniej na tle całej gry robi pozytywne wrażenie. Klawiszologii zamieszczać nie będę, ponieważ jest ona dokładnie opisana tak w pliku readme.txt przy demie gry, jak i w menu konfiguracyjnym. Grać możemy z klawiatury, myszki i klawiatury lub joysticka.

Ponieważ jestem człowiekiem nastawionym pokojowo pastwienie się nad efektami cudzej (zapewne ciężkiej i długiej) pracy bynajmniej nie sprawia mi radości ani też nie poprawia zdołowanego samopoczucia. Dlatego będę już kończył recenzję Assassina 2015. Nie jest to bowiem gra, w którą chciałbym grać choć chwilę dłużej niż jest to konieczne. Koniec! Never more! Ufff, co za ulga...

PETER PAN

Producent:
Bluesky Software
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 140,00 zł

Świat Dysku w pełnej krasie

Po prawej w głębi: Pan Śmierć w pełnej krasie, któż zdoła mu się oprzeć.

W poprzednim numerze mieliście okazję poczytać o pierwszych wrażeniach dotyczących drugiej części najdoskonalszej przygodówki wszechczasów czyli Discworld 2. Przygody maga-nieudacznika Rincewinda w książkowej edycji stanowią moją ulubioną lekturę. Przyczynia się do tego przede wszystkim wisielczy, typowo angielski humor autora Terry'ego Pratcheta. Dlatego też, kiedy tylko do redakcji dotarł egzemplarz finalny produktu, chwyciłem go w łapy i krzycząc: nie oddam!! pobiegłem do domu zagłębić się w zaułki Ank-Morpork. Po wielu dniach rozgrywki, bogatszy o bagaż doświadczeń wyniesionych z gry, spieszę podzielić się doświadczeniami.

Zacznijmy od intra. Nie dane mi było obejrzeć go wcześniej, gdyż prace trwały, ale warto było poczekać. Wykonane zostało po prostu pięknie (w ostatnim tekście przedobrzyłem nadużywając słowa "perfekcyjne"; tym razem staram się tego unikać, ale uwierzcie, że było to konieczne). Szalejący Śmierć, pijany do nieprzytomności Rincewind snujący się po Ank-Morpork z równie nietrzeźwym bibliotekarzem, z którym toczy dysputy filozoficzne, galopujący Pimpuś (straszliwy rumak Śmierci), a wszystko okraszone doskonałym dźwiękiem. To koniecznie trzeba zobaczyć. Radość popsuł mi jedynie tylko proces instalacji. Okazało się, że przy półmegowej karcie graficznej instalka dosowa może odmówić współpracy. Mnie odmówiła. Zdesperowany posunąłem się do ostateczności uruchamiając instala pod Windows 95. Ku mojemu zdziwieniu tam wszystko działało nad podziw radośnie (niestety również nad podziw wolno). W grze nie zauważymy żadnych różnic między obiema wersjami, jednak dosowy install wygląda o wiele ładniej: wszystko miga, świeci, przewijają się animacje, a pod windows - codzienność. Ile razy można oglądać napis "setup prepared to install shield" (czy jakoś tak). Z pewnością jest to szybka i wygodna metoda, ale piękną nie można jej nazwać. Przejdźmy do gry. W jej skład wchodzi pięć aktów pomieszczonych na dwóch płytach CD. Pierwszy z nich rozgrywa się w wiecznym mieście Ank-Morpork. Naszym celem jest zebranie komponentów do rytuału Askh-ente, za pomocą którego można wezwać Śmierć (w książce dzieje się to zwykle wtedy, kiedy sam zainteresowany najmniej sobie tego życzy). Pomaga nam w tym lista otrzymana od Arcymaga - bossa niewidzialnego uniwersytetu. Można obejrzeć ją (resztę przedmiotów również) za pomocą prawego przycisku myszy. Dobrą informacją dla graczy słabo znających angielski będzie fakt, że wiele z przedmiotów używa się intuicyjnie. Np. kiedy spacerujemy po podziemiach i przez kratę w suficie widzimy stojącą na ulicy blond piosenkarkę w białej sukni, to aż się prosi, aby skorzystać z posiadanej dmuchawy i zrobić z niej Marylin Monroe. Co ciekawe, zaowocuje to opadnięciem pyłu z bielizny, który posłuży nam jako komponent do rytuału (wywołało to kilka nieprzyzwoitych skojarzeń). Jeśli jednak ktoś sobie nie radzi, zawsze można bezkarnie próbować wszystkiego na wszystkim. W grze pomaga znajomość literatury i filmu. Wspomniany w recenzji Dead Collector zaczerpnięty został z filmu Monty Python i Święty Graal, a w dalszej części gry można napotkać magów grających w golfa (a raczej w jego dość eksperymentalną odmianę) i jednemu z nich wręczyć flaminga w zamian za kij golfowy. Co najdziwniejsze, mag ów posłuży się nim jak rzeczonym kijem. Żeby na to wpaść, trzeba było przeczytać Alicję w krainie czarów - znajomość angielskiego w niczym nie pomogła. I jeszcze jedna informacja: nie bójmy się robić rzeczy noszących znamiona przestępstwa czy perwersji. Rincewind jest magiem do szczętu zepsutym i zdemoralizowanym, więc czasem wykonanie czynności powszechnie uznawanej za niezgodną z prawem czy moralnością jest wymagane do ukończenia gry. Gram już kolejny tydzień i ubawiłem się setnie. Tym razem to już koniec, ale w którymś z przyszłych numerów możecie spodziewać się solucji do gry.

LORD YABOL

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja: 486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna: Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 145,00 zł

Obcy - kolejne starcie

Obrzydliwe ociekające śluzem Xenomorfy z kwasem zamiast krwi, obleśne i zwinne "pajączki", mroczne korytarze i narastający pisk wykrywacza ruchu... Obcy nadciągają! Klon Dooma w realiach znanego horroru - ho ho!

Gra ALIEN TRILOGY znana nam była dotąd z konsoli PlayStation. Na szczęście zdrowa tendencja konwersji co większych konsolowych przebojów na PC sprawiła, że teraz możemy w szerszym gronie delektować się niewątpliwie klimatyczną wędrówką przez mroczne korytarze kosmicznych baz, będących obecnie gniazdami Obcych. Niestety pierwsze co rzuca się w oczy to mało wyrafinowana grafika. To, co na ekranach TV podłączonych pod konsole powalało na kolana, na ekranach porządnych monitorów wygląda co najwyżej tak sobie (inna rzecz, że konsolowa wersja była jednak bardziej dopracowana). Grafika AT w dobie Quake'a może co najwyżej zasmucić. Wygląda ona tak jak w pierwszej części Dooma - tzn. średnie tekstury, postacie rozsypujące się w rój pikseli, jeśli będziemy zbyt blisko, no i grafika only VGA. Alien Trilogy może być wprawdzie instalowana w trybie True Color, co nieco polepsza ogólne wrażenie - ale podkreślam słowa "nieco polepsza". Tak czy siak, jest ona już z innej epoki. Za to dużo lepiej wygląda sprawa dźwięku - prawdę mówiąc to właśnie dzięki efektom fonicznym Alien Trilogy jest grą wartą świeczki. Te wszystkie piski i ryki Obcych traktowanych miotaczem ognia czy serią pocisków z shotguna, odbijający się echem odgłos kroków, stłumiony pomruk pracy mechanizmów bazy, a przede wszystkim sugestywnie narastający dźwięk sygnalizatora ruchu - poczujcie sytuację: gracie sobie w nocy, idziecie przez pogrążony w ciemności korytarz, w magazynku ostatnie trzy naboje i nagle... beep... beep! BEEEP!!! wtem odrażający łeb Obcego wyrasta gdzieś za Twoimi plecami... Tak, to jest to! Dźwięk w tej grze jest very cool! Nie mogło też zabraknąć sekwencji wideo - zgadnijcie z jakiego (jakich) filmu(ów)? Fragmenty te są bardzo zgrabnie wplecione w całość - np. po zaatakowaniu królowej Obcych z miotacza ognia, włącza się scena, w której Ripley za pomocą tegoż miotacza... aaaach.

Alien Trilogy, w odróżnieniu od większości gier z gatunku FPP, nie jest tylko krótkim kursem eksterminacji potworów. Każdy poziom jest kolejną misją do wykonania (dobrze więc byłoby przed rozpoczęciem misji poczytać sobie o jej celach). Ciekawostką jest limit czasu na wykonanie niektórych zadań - po upływie kilku(nastu) minut cała baza wylatuje w powietrze.

"Alien Trilogy to kolejny przykład przeciętnej realizacji rewelacyjnego pomysłu!"

Ponadto wbrew pozorom nie strzelamy tylko do Obcych - czasem trzeba wykańczać też ludzi zainfekowanych przez pajęczokształtne larwy (ci zresztą czują się nieźle i odpowiadają zdrowym ogniem). Wybór broni nie jest specjalnie bogaty - zaczynamy od pistoletu, by poprzez shotguna i bodaj dwa rodzaje karabinów maszynowych dojść do miotacza ognia. W pierwszych dwóch misjach tak czy siak nie lepszego od shotguna nie znajdziemy. Wychowanym na Duke'u czy Quake'u ta oszczędność zapewne nie przypadnie do gustu... Oprócz broni zbieramy sobie medkity, auto-mappery, derm-patche (łatki ze skóry?) i - co jest szczególnie ważne - baterie. To za ich pomocą będzie można aktywizować niektóre "otwieraczki do drzwi". Nie ma wspanialszego uczucia nad to, gdy przebijając się przez hordy Obcych resztką sił, docieramy do drzwi windy... Po czym okazuje się, że gdzieś po drodze nie podnieśliśmy baterii, więc...

Kilka rad: drzwi otwieramy naciskając Enter. W podobny sposób aktywizujemy "otwieraczki". Naciśnięcie ESC otwiera na ekranie mapę, spis posiadanych przedmiotów oraz informacje o założeniach misji. Trafieni Obcy bryzgają kwasem, lepiej więc trzymać się od nich na dystans. Nawet przechodzenie przez ich padlinę kosztuje nas nieco cennej energii.

Podsumowując: gdyby nie znajome realia, sugestywny dźwięk i kupa niezłych fragmentów z "Alien(s)", to można by z czystym sumieniem odłożyć AT na półkę z napisem "uwaga - nie do grania". Ale ponieważ co Obcy to Obcy, to z Alien Trilogy jest niezła zabawa... może godzinę, może dzień. Na PC z pewnością nie będzie to hit. Może gdyby pojawiła się w '93... ale mamy już rok '97!

UGLY JOE

Producent:
Acclaim
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster

Cena: 129,00 zł

Szpiegowski rejs

Po prawej:
Oto przykładowa rekonstrukcja wnętrz Titanica wykorzystana w grze. To robi duże wrażenie!

Wokół rozciąga się bezkresny, zimny ocean. Spoglądasz na unoszące się fale i wdychasz świeże, morskie powietrze. Co za miejsce, myśliszm - jedyne w swoim rodzaju. Jeszcze raz spoglądasz w rozgwieżdżone niebo, po czym udajesz się do swojej kabiny, oczywiście w sektorze klasy pierwszej. Twój tok rozmyślania przerywa nagle pukanie do drzwi Twojej luksusowej kajuty. Dostałeś wiadomość od swojego kontaktu, czas więc ruszać - w końcu jesteś tajnym agentem, od którego zależą losy wielu ludzi, Twoje zadanie jest w tej chwili najważniejsze. A szkoda, na tym gigantycznym okręcie jest tyle przyjemności, którym można by się oddać, no ale obowiązek to obowiązek, nawet jeśli płynie się tak nowoczesnym statkiem jak... Titanic.

Nastrój, jaki panuje w tej grze, udziela się graczowi od pierwszych chwil natychmiast po uruchomieniu programu. Przed naszymi oczami rozciąga się legendarny już Titanic, pływający kolos, uznawany przez swoich konstruktorów za niezatapialny. Jak się okazało, jego pierwszy rejs był jednocześnie ostatnim. Po raz kolejny człowiek przekonał się, jaki jest bezsilny w starciu z nieokiełznanymi siłami przyrody. Statek rozbił się o górę lodową, tak przynajmniej głosi najbardziej popularna wersja, ponieważ istnieją także przypuszczenia, a nawet dowody, że zatopienie tej jednostki było działaniem zamierzonym. Czyżby podstępna konkurencja? Tak czy owak jest 14 kwietnia roku 1912, czyli dwa dni przed katastrofą.

Ty znajdujesz się właśnie tam, na bezkresnej morskiej pustyni i nawet nie zdajesz sobie sprawy, jak wielkie grozi Ci niebezpieczeństwo. Wykonujesz właśnie tajną misję, bardzo ważną misję, zresztą podobnie jak pozostałe Twoje zadania, które miałeś już okazję wykonywać nie raz. Ludzie z którymi współpracujesz, są całkowicie oddani swojej sprawie, nic dziwnego, bo i stawka jest wysoka. Nawet nie masz pojęcia jak niewiele zostało Ci czasu - statek nieubłaganie zmierza ku swojemu przeznaczeniu, a Ty ledwo radzisz sobie ze znalezieniem drogi na tym pływającym pałacu. Cały statek żyje swoim własnym życiem, niczym tajemnicze miasteczko, leżące gdzieś na skraju jawy i snu. Chociaż znajduje się tutaj ponad dwa tysiące pasażerów, miejsce wydaje się niemal opuszczone - jest noc. Czas zatem wyruszyć do akcji. Zanim rozpoczniemy grę, mamy możliwość zapoznania się z krótką historią Titanica oraz z założeniami naszej misji. Odbywa się to bardzo nastrojowy i pomysłowy sposób, tzn. poruszamy się po mieszkaniu i przeglądamy zgromadzone tam materiały, żeby zaraz potem wybrać się na mały przelot nad błękitnym morzem pełnym lodowych skał. Poruszając się po grze korzystamy jednocześnie z klawiatury i myszki. Przy pomocy klawiatury przemieszczamy się po statku, natomiast za pomocą myszki operujemy kursorem, przy pomocy którego wykonujemy wszystkie inne czynności, czyli używamy, zbieramy przedmioty, nawiązujemy dialogi, korzystamy z menu. To ostatnie znajduje się w dolnej części ekranu, widoczne jest pod postacią koła ratunkowego - korzystając niego, możemy zgrać lub odtworzyć stan gry, zajrzeć do pomocy, przestawić kilka opcji itp. Opcje takie jak regulacja głośności, nasycenie kolorami, jasność obrazu - dostępne są w skrótach klawiszowych, to bardzo pomocny dodatek, pozwala na bieżące korygowanie poszczególnych elementów. Obok koła ratunkowego umieszczony jest nasz inwentarz, czyli przedmioty, które posiadamy, niestety nasz schowek nie jest zbyt pojemny, dlatego proponuję zabrać torbę - w tej z pewnością zmieści się wiele cennych dodatków. Oprócz tego dostępna jest mapa, czyli bardzo ważny dodatek,

zważywszy na rozmiary terenu, po jakim się poruszamy. Plan rozmieszczenia postaci na statku to świetna pomoc - po uaktywnieniu opcji ukaże się uproszczony model okrętu oraz twarze kilku osób (w miarę rozwoju gry ich ilość będzie rosła) przyporządkowanych do lokacji, w której się znajdują; wystarczy kliknąć na wybraną postać, aby automatycznie przenieść się w miejsce, gdzie dana osoba przebywa - bardzo wygodna opcja). Dialogi - przyjdzie nam nawiązywać kontakty z wieloma osobami, począwszy od obsługi, skończywszy na przypadkowo spotkanych pasażerach. Rozmowa odbywa się w bardzo prosty sposób - wystarczy posłuchać (i przeczytać) tego, co mówi do nas rozmówca, a następnie wybrać jedną z proponowanych sekwencji, i tak dalej. Postacie są digitalizowane i trzeba przyznać, że prezentują się bardzo ładnie, nie ujrzymy tutaj ani pikselka, bowiem gra zrobiona jest w standardzie SVGA i "chodzi" płynnie, jak mało która, lecz tylko wtedy, gdy dysponować będziemy rekomendowanym sprzętem, czyli Pentium i 16 MB RAM, na ośmiu chodzi, ale niestety dość często się "zacina" i to chwilami na dość długo. To bardzo denerwujące. Grafika jest wyśmienita, każdy szczegół widoczny jest dokładniej niż na zdjęciu - to naprawdę robi wrażenie. Do tego dochodzi rewelacyjna ścieżka dźwiękowa, nie wiem jak Was, ale mnie zwaliła z nóg - wrażenie jest takie jak na dobrym, szpiegowskim filmie, to trzeba samemu usłyszeć. Byle nie za głośno, na dłuższą metę można wpaść w lekką psychozę (jak moi redakcyjni koledzy hłe hłe). Cóż można jeszcze dodać, zabawa jest ciekawa, wszyscy miłośnicy gier przygodowych po prostu powinni to zobaczyć ... i oczywiście zagrać, miłej podróży ... przynajmniej tyle, no bo długa to ona nie będzie.

MR JE

Producent:
Cyber Flix/GTE Entertainment
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną!!!

EDUKACYJNE

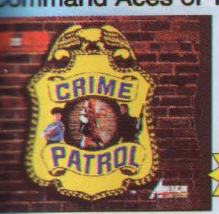
Gry i Zabawy Dla Najmłodszych	25
Programy i Gry Dla Dzieci	25
Windows 95 dla dzieci	25

Moje pierwsze ABC
multimedialny przewodnik po alfabecie dla dzieci od 3 lat
89,-

Dyktando	25
Edukacyjna Kolekcja	25
Fine Due Rabe	25
Język Angielski	25
Język niemiecki	25
Języki obce	25
Magia Języka	25
Multimedia Education	17
Programy Edukacyjne	25
Programy i gry edukayjne	25

Super ceny gry pełne

Mega Tripak	60
Rebel Assault 2	150
Shamara	115
Chrono Master	90
Blue Force	20
Breach 3	45
Command Aces of The Deep	50



Crime Patrol
45,-

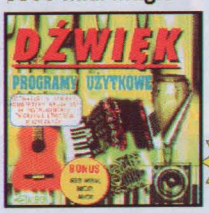
Dungeon Master II	85
Inferno	35
Lode Runner On Line	45
Primal Rage	85
Renegade	30
Return to Zork	30
SlipStream 5000	35
Mortal Combat	150

Gry shareware

Descent 1 & 2	30
Plejada Gier	25
Mortal Combat III	35
Multimedia Games 1,2	17
Plexen	30
Przygodowe	25
Strategiczne	25
Strzelanki	25
Warcraft	35
Gry Karate.....	25

MUZYCZNE

2300 Midi Files Collection	20
3800 Midi Magic	30



Dźwięk - programy użytkowe
25,-

Galeria dźwięków	25
Gwiazdy shareware - dźwięk	25
Kolekcja dźwięków 1,2	25
Massive Midi Collection	30

Massive Midi Collection
30,-

Midi & Wave Workshop	20
Multimedia Music	20
Music from Heaven	20
Music Toolbox	20
Skarbiec Muzyka	25
Song Book	35
Sound Effects for Windows	25
Sound Library 1,2	20
Studio Dźwięków MIDI	25

SEX & GAMES

13-24

Gry i zdjęcia, Filmy, Animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/
17,-

FUN & GAMES

13-22

Grafika, Video, Gry Muzyka, Edukacja
17,-

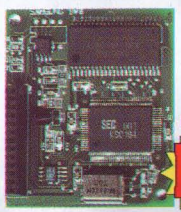
MANGA

Adwenture Kid
Blackboard Jungle1, 3
Demon School
Demon School Conclude
L`elisir D`Amore
La Blue Girl
45,-

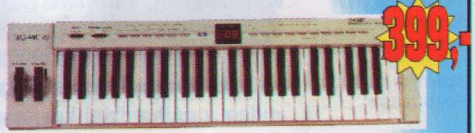
OSPRZĘT KOMPUTEROWY

Mikrofon Target CPT-3GX
15,-

Głośniki do PC Aztech 20 FX 2x20W PNPO
57,-



Karta SL Wavetable 1MB ROM Samsung
616 dźwięków,
128 instrumentów
488 dźwięków perkusji
i 8 zestawów perkusyjnych w ROMie
120,-



399,-

Klawiatura muzyczna, dynamiczna
4 oktawy, 49 klawiszy, pełnowymiarowa
kabel MIDI, oprogramowanie.

CD-ROM IMES 6*IDE	330
CD-ROM IMES 8*IDE	370
CD-ROM Techmedia 10*IDE	450
CD-ROM juke box 4* speed na 4 CD jednocześnie (rozbudowany panel muzyczny)	335
QS 217 Command Pad (PC)	42

QS 189 (PC) Python 5
2*Fire, cyfrowy test CDACTION \6
35,-

QS 201 Super Warior (PC)	52
Orion 95 Game Pad (PC)	29
Target QF 8 Turbo 4 Fire (PC)	37
Mysz Artec AM 820	19

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową
realizujemy zamówienia
listownie i telefonicznie
ponad 300 tytułów na CD

ZADZWOŃ PO BEZPŁATNY KATALOG

Cybernetyczny koszmar

Po prawej w głębi: Mroczny klimat, odraza i chęć unicestwiania szalonych kreatur. Aby przetrwać...

Ostre strzelanie w konwencji Dooma w niezwykłej, surrealistycznej oprawie. Świat opanowany przez cybernetyczne wirusy, rzesze zmutowanych śmiertelnie groźnych stworzeń, klimat rodem z najbardziej koszmarnego snu... Nie grać po zapadnięciu zmierzchu!

Oglądając intro do BLAM! MACHINEHEAD miałem dojmujące uczucie, że fabuła tej gry jest mi skądś doskonale znana. I rzeczywiście, każdy kto przeczytał książkę sf autorstwa G. Beara, w której to szalony naukowiec zmodyfikował genetycznie swą krew, od razu rozpozna źródło inspiracji scenarzystów z CORE. Tu sprawa wygląda nad wyraz podobnie. Intryga jest wprawdzie (jak na strzelaninę) szalenie skomplikowana, ale ogólnie sprowadza się do tego, że około roku 2005 stworzono cybernetyczne wirusy wielkości molekuły. Jeden z naukowców wszczepił je w swoje DNA, po czym po niedługim czasie dosłownie rozlał się w szkaradną purpurową plazmę (biologiczną), która mnożąc się w postępie geometrycznym błyskawicznie zalała całą planetę, niosąc śmierć wszystkim dotychczasowym formom życia. Nieliczne ocalałe organizmy uległy daleko idącym mutacjom, przekształcając się w cyborgi, czyli istoty będące połączeniem żywej tkanki i elektronicznych mechanizmów. Resztki ocalałej ludzkości egzystują w głębi ziemi, w izolowanych ośrodkach badawczych. Zamieszkujący tam naukowcy biedzą się nad metodą zwalczenia cybernetycznej zarazy. Efektem ich wysiłków jest pojazd bojowy, sterowany przez panienkę zwaną Kimberley Stride. Aby osiągnąć cel (zwalczenie źródła zarazy) należy przeprowadzić ów pojazd przez 15 misji. Każda z nich to kolejne zadanie do wypełnienia (np. znajdź agenta, zniszcz reaktor nuklearny, zniszcz kokony, itp.). Możliwa jest regulacja stopnia trudności gry, ale nie chcę Was martwić: nawet EASY to prawdziwy koszmar.

Patrząc na BLAM! miotałem się od niechęci do zachwytu. Z jednej strony doskonałe sekwencje w intrze i filmach pomiędzy etapami oraz nieziemski klimat samej rozgrywki. Z drugiej - paskudnie rozpikselizowana grafika (w SVGA! - ludzie jak to w ogóle możliwe - zrobić grę w SVGA, która wygląda gorzej niż wiele gierek w VGA?!) i niezbyt zróżnicowane tekstury. Wprawdzie ma to "ideologiczne" wytłumaczenie - wszak cały świat zalany jest tą purpurową biologiczną magmą - ale fakt jest faktem: nie są najlepsze i szybko zaczynają męczyć wzrok swą monotonnością.
A szkoda, bo gdyby graficy przysiedli nad tymi detalami, to byłaby to zupełnie inna gra. A tak wystarczy tylko spojrzeć w niebo i zaraz szlag człowieka trafia (dobra rada: klawisz F5 wyłącza tę teksturę). Na owację na stojąco zasługuje za to znakomicie oddany klimat grozy i obcości świata, w którym się poruszamy. Czysty surrealizm! Ostre kolory, niesamowite krajobrazy, pełne szczątków dawnej cywilizacji: pogrążone w "magmie" samochody, ruiny miast, cudem ocalałe pojedyncze budynki czy lampy uliczne jeszcze wymowniej podkreślają zagładę naszego świata, szczególnie gdy ujrzymy wiszące na nich kokony jakichś stworów. No kaniony, urwiste zbocza, bagna pełne czegoś (bo na pewno nie wody)..... Tak, to może się czasem przyśnić - wtedy budzimy się z krzykiem i uczuciem wielkiej ulgi - to był na szczęście tylko sen! Nie jestem w stanie oddać słowami sugestywności tego świata, ale rzadko kiedy spotyka się takie stężenie stuprocentowego horroru bijącego z ekranu. Coś w miarę podobnego przeżyłem podczas oglądania "Obcego - 8 pasażera Nostromo". Duża też w tym zasługa wyglądu i "zachowań"

Obok, po lewej: Klasyczny doomo-descent. Ładne intro nie pasuje do vgaowskiej z wyglądu planszy gry. Ale to nie psuje zabawy, najlepszej, jaką Core mógłby nam zaproponować.

przeciwników (w pełni trójwymiarowych i odpowiednio paskudnych). Wielkie zmutowane pająki spadające ze zboczy, potraktowane odpowiednio z broni

Przeczytaj

Naturalnie nie musicie podzielać mej opinii na temat BLAM! MACHINEHEAD. Najlepszą metodą weryfikacji recenzji jest uruchomienie dema gry i wyciągnięcie własnych wniosków. Niestety demo BLAM! nie zmieściło się na styczniowych kompaktach CDA; wszelako obiecujemy zamieścić je w jednym z następnych numerów naszego pisma (najprawdopodobniej w lutym).

pokładowej wieją z przeraźliwym piskiem na ściany, by zaraz potem zaatakować ponownie. A śmiertelnie ranione tak sugestywnie wiją się w agonii, wymachując odnóżami, że autentycznie nieraz wstręt

bierze. Jeśli ktoś cierpi na lęk przed pająkami (arachnofobię) to szczerze odradzam mu granie w BLAM! A czyhają na nas jeszcze zombie, zmutowane psy, cybernetyczne, ogromne, latające owady, szaleni naukowcy oraz dziesiątki czysto mechanicznych pułapek, od min po wyrzutnie rakiet. Wszystko to wzmacniane jest odpowiednią oprawą dźwiękową, jakiej nie powstydziłby się przyzwoity horror. Niezłe choć nie zabijające są też efekty świetlne, sugestywnie podkreślające dynamiczną akcję gry. Podobnie jak w Duke Nuke'm programiści przewidzieli, iż gracz czasem lubi sobie postrzelać we wszystko co nawinie mu się pod lufy. Stąd malownicze eksplozje porzuconych samochodów, wybuchające płomieniem drzewa, eksplodujące budowle... A jest z czego strzelać! Pojazd bojowy naszej bohaterki wyposażony jest w mnóstwo zabójczego żelastwa. Podstawową bronią z nigdy nie kończącą się amunicją są dwa działka. Dodatkowo możemy znajdować i zdobywać najrozmaitsze weapony : miotacze ognia, granaty, bomby odłamkowe, działka plazmowe i laserowe, rozmaite rodzaje

rakiet, miny... Polecam szczególnie miotacz ognia - nader efektowny tak wizualnie (strumienie płonącego napalmu) jak i formalnie (pająki wieją jak... oparzone). W grze, oprócz jeżdżenia nim po powierzchni Ziemi, czeka Was jeszcze wędrówka przez... cyberprzestrzeń! Akcję obserwujemy oczami bohaterki, a zatem BLAM! zalicza się do ukochanego ostatnio przez graczy i programistów kanonu gier FPP (First Person Perspective). Ogólnie jest to coś pomiędzy Doomem i Descentem.

BLAM! byłby dla mnie wydarzeniem, gdyby nie fatalna oprawa graficzna, która w sadystyczny sposób potrafi zabić całą radość z gry. Szkoda, że tak sugestywny klimat i oprawa dźwiękowa marnowany jest przez dość kiepski engine gry. Dlatego efektem jest przeciętność. Ale dla samego klimatu warto w nią trochę pogiercować.

UGLY JOE

Producent:
Core Design/Eidos
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: 146,00 zł

Sieć, multimedia i podróż z 3D Studio Max

Spacer po wirtualnym mieście. Na stoisku Datapath na monitorach potężnych komputerów podłączonych do Internetu razem z Joe Rice z Datapath oglądamy zarysy ulic, wystaw sklepowych, muzeów - to co złoży się już w najbliższej przyszłości na potężny projekt: skonstruowanie w pełni wirtualnego i interaktywnego środowiska do zabawy, nauki, rozrywki i kultury. Dalej przedstawiciel CD-Action wypróbowuje wirtualny łuk - wrzawa na stadionach, celowanie, napięcie wirtualnej cięciwy i strzał!... strzała nie dolatuje nawet do tarczy... Dalej... akwarium? Co to jest. Podchodzimy blisko, rybki, roślinki, wszystko pływa, żyje sobie. Fajny pomysł reklamowy, mówię do Witka - połączenie sztucznej inteligencji ze środowiskiem naturalnym. Zwariowałeś? - zobacz. Podchodzę bliżej... no tak, to przecież akwarium obliczone przez procesory jakiejś potężnej stacji graficznej, a to co widzimy to prezentacja możliwości najnowszych monitorów Toshiby. To tylko fragmenty tego, czym każdy, zwykły śmiertelnik mógł być zaskoczony podczas tegorocznej edycji targów Digital Media World.

Impreza odbyła się w dniach od 19 do 21 listopada w pawilonach wystawowych na Wembley. Ubiegłoroczna edycja targów była największą w jej, krótkiej ale efektownej, historii. Wcześniej targi nazywały się Computer Graphics Expo i nie liczyły się zbytnio na mapie wydarzeń w świecie software'owym. Obecnie DMW to największe w Europie przedsięwzięcie na temat twórczego wykorzystywania komputerów i oprogramowania. Targi miały za zadanie zaprezentować przegląd możliwości współczesnej technologii graficznej w każdym z mediów: filmie, wideo, rozrywkowych programach interakcyjnych oraz w Internecie. Targom towarzyszył cykl seminariów, wykładów, prelekcji i sympozjów poświęconych tematowi. Swoje odczyty mieli najwybitniejsi twórcy i przedstawiciele największych firm (m.in. z Walt Disney Feature Animation - bez komentarza - nie ma człowieka, który nie słyszałby o Królu Lwie czy Pocahontas; Industrial Light and Magic - firma George'a Lucasa, Digital Domain - to ci, którzy "maczali" palce w stworzeniu takich "postaci" jak Terminator, Predator czy Obcy; Pixar - twórca wielu znakomitych reklamówek). Generalnie całość można by podzielić na cztery główne "podelementy": nawiązujące do tradycji Computer Graphics Expo, część poświęcona grafice komputerowej jako takiej; London Effects & Animation Festival to rodzaj konkursu z nagrodami (sponsorem była firma Walt Disney Feature Animation); Wired World to oczywiście wszystko, co jest związane z siecią - Internetem i intranetem; Digital Art Gallery - poświęcona sztuce komputerowej. Filozofia i forma targów Digital Media World, ze względu na swoją materię są oczywiście odmienne niż w przypadku takiego ECTS-u. O ile na tym drugim chodziło przede wszystkim o jak najszersze zapoznanie zwykłego gracza z najnowszymi produkcjami w ten sposób, że po prostu siadał on za klawiaturą czy dopadał myszki i tak jak w domu rozwalał kolejnych obcych czy karoserię swojego samochodu, to na DMW trudno sobie wyobrazić, żeby zwykły śmiertelnik zasiadł za "sterami" takiej stacji O_2 Silicon Graphics i zaczął generować obiekty i animacje rodem z Jurrasic Park. Dlatego targi te mają formę prezentacji, gdzie na stoiskach

zczególnych firm zasiada się przed kimi ekranami, a specjalista-grafik azuje możliwości sprzętu czy też ego programu. W efekcie DMW mogą być pod względem nowanej powierzchni tawienniczej przyrównywane do TS-u, a i tak w ciągu jednego dnia dza się tam i tak więcej, lepiej ospodarowanego czasu, niż podczas stkich dni trwania targów więconych grom komputerowym. więc widzieliśmy podczas orocznych DMW? Tak jak przy zji relacji z ECTSu, powiem tu, że czy rzuciło się kilka gigantów, entatów na rynku. Spośród udziesięciu firm najlepiej rezentowały się więc: Apple nputer (oddział brytyjski), rosoft Softimage (prezentacja epszego chyba obecnie programu ficznego), Silicon Graphics, wPoint Datalabs, Scala, Kinetix torzy słynnego 3D Studio Max), ustrial Light and Magic, Datapath. rwsza firma przedstawiła możliwości roko rozumianej technologii ickTime (programy QT 2.5 dla a i peceta jak i QT VR - hnologia generowania i interakcji zestrzenią obiektami) oraz system QuickDraw 3D, narzędzie do tworzenia modeli trójwymiarowych na zwykłym domowym komputerze, bez uciekania się do stacji graficznych. Gigant Microsoft zaprezentował najnowszą wersję pakietu do tworzenia dwuwymiarowej animacji poklatkowej Toonz oraz Digital Studio - nowe środowisko pracy z obrazem wideo. Oczywiście hitem był Softimage, przy pomocy którego powstają między innymi najnowsze i najlepiej wyglądające gry komputerowe (na przykład nadchodzący coraz szybciej Dark Earth). Softimage 3D wersja 3.5 wzbogacona została o nowe narzędzia do renderingu i rozbudowane systemy animacji. Dla twórców gier proponuje bogate możliwości redukcji koloru i polygów oraz nowy edytor tekstur i system exportowania danych z systemów Sega Saturn i PlayStation. Silicon Graphics pokazał światu nową stację 02, która dzięki zastosowaniu specjalnej architektury Unified Memory Architecture udoskonala i przyspiesza procesy tworzenia grafiki (na przykład Photoshop działa w tym systemie dwa razy szybciej - cały sytem jest szybszy od swojego poprzednika, Indy, przynajmniej o jedną wielkość). Weteran, ViewPoint, pokazał jeszcze obszerniejszą bibliotekę swoich obiektów (5000), z których do tej pory wiele jest używanych przez najwybitniejszych animatorów, twórców gier, projektantów na całym świecie. Scala pokazała trzy produkty: recenzowany przez CD-Action Scala MM100 do tworzenia prezentacji multimedialnych i montażu filmowego, Scala InfoChanel IC100 - multimedialny system komunikacji sieciowej: pozwala prezentować w sieci na przykład oferty hotelowe, systemy komunikacyjne itd.; trzeci program pokazywany przez Scalę to Scala Publisher PB100 - umożliwiający publikowanie na CD-Romach multimedialnych prezentacji. Kinetix, *który nawet średnio zainteresowanym* musi kojarzyć się z systemem 3D Studio, przedstawił dodatki do 3D Studio Max umożliwiające łatwiejsze tworzenie animacji, renderowanie, symulację organów i ciała. Demonstracje Kinetixa przebiegały pod hasłami: "Podstawy", "Dla zaawansowanych" oraz "Co nowego" w świecie 3D Studio Max. Również Kinetix, jak wiele firm, pokazało, że zależy mu na uczestnictwie w "internetowym szaleństwie" - pokazał program do wizualizacji w sieci World Wide Web w języku Java, Hyperwire. O ile ViewPoint pozwoliłem sobie nazwać weteranem, o tyle Industrial Light and Magic to prawdziwa tradycja i żywa legenda. Istniejąca od 1975 roku firma jak mało kto i co przyczyniła się do rozwoju "świata" związanego z efektami specjalnymi w filmach (100 filmów zostało wzbogaconych o efekty z ILM, sześć z dziesięciu najważniejszych filmach wszechczasów wykorzystało graficzne i "efektowne" wsparcie ze strony firmy George'a Lucasa). Teraz ILM to potężna korporacja pomagająca wcielać w filmowe życie nawet najbardziej wymyślne pomysły. Nasi znajomi z Datapath pokazali przede wszystkim nową wersję programu RealiMation (również pokazywanego przez nas), wzbogaconą między innymi o aplikacje pomagające tworzyć gry komputerowe. Takie były te targi Digital Media World'96. Zapoznaliśmy się tam z najnowszymi trendami w dziedzinie szeroko pojętej grafiki komputerowej. Chociaż nie jesteśmy pismem specjalistycznym, to nie mogliśmy ominąć tego wydarzenia. Z tego choćby prostego powodu, że teraz rynek gier komputerowych zdaje się być najpoważniejszym klientem wszystkich tych "Kinetixów", "Sofimageów" itd. Najlepszy przykład na to - wszędzie, jak okiem sięgnąć, na monitorach poszczególnych firm migały scenki z produktów Core Design, Psygnosis itd. , które wykorzystały tę czy inną technologię. Jak wykorzystały? Właśnie. Jeden z przykładów przywieźliśmy z sobą i specjalnie dla Was, drodzy czytelnicy w lutowym numerze go przedstawimy. Na naszej płytce znajdziecie potężną prezentację możliwości 3D Studio Max. Wiem, bo obserwowałem reakcje - wielu takich, którzy myśleli, że już wszystko mogą "zrobić" przy pomocy produktu Kinetixa po prostu... wymiękło....

MARIUSZ TUROWSKI

Po lewej w głębi: Na pierwszym planie najnowsza stacja graficzna firmy Silicon Graphic - O_2, natomiast w tle znany już Indygo 2.

LISTY czyli ACTION REDACTION

Witam wszystkich nowych i starych, lecz młodych duchem, czytelników CDA. No cóż, święta minęły, szampany wypite, petardy odpalone, głowa kwadratowa, czyli mamy nowy rok! A co nas czeka w tym nowym 1997 roczku? Oj, dla graczy z pewnością będzie on niezwykle ciekawy, ale nie o tym będziemy tutaj mówić, czeka przecież na nas cała fura listów! Ale się porobiło, sam namawiałem do pisania, a teraz muszę korzystać z pomocy psów tropiących, żeby wśród gigantycznych stert przesyłek odnaleźć swoje biurko. W każdym razie mam niezłe wyniki, może już niedługo zaatakuję K2, lub Mont Everest, kto wie. Lecz zanim to nastąpi, zapraszam do lektury Waszej rubryki - jak widać utyliśmy, a wszystko to dzięki Wam! Nie oszczędzajcie mnie, piszcie dalej! Twardy ze mnie facet, wytrzymałem już niejedno, a zatem do dzieła!

SUGESTIE

1. Chcecie robić okładki do plastikowych pudełek na CD. Nie mam nic przeciwko temu, ale co z pudełkami, w których trzymamy covery ze starszych numerów CD - ACTION. Więc żeby wszystko miało ciąg, powinniście zrobić okładki także do starszych numerów, a jeżeli nie jest to możliwe, to chociaż umieśćcie je w postaci plików na CD,

2. Druga sprawa jaką chciałbym podzielić się z wami, to problem menu. Nie mogę się "czepić" menu DOS-owego, bo jest ono całkiem dobre (mogło by być lepsze). Chodzi mi o menu Windowsowskie, jest beznadziejne, przypomina jakiś instalator, a nie jak powinno wyglądać menu (brak opisów do programów). Najlepszym menu mogłoby być menu ze screenem, coś na wzór ramki z polecenia - "znajdź plik" w programie Microsoft Word.

3. W CD - ACTION podajecie za mało TIPSÓW. Poświęcacie całą stronę na 5-6 tipsów, po co te screeny. Fakt, ładnie to wygląda, ale według mnie jeżeli chodzi o tipsy, to liczy się ilość, a nie estetyka.

4. W numerze 6-tym piszecie o planach założenia punktacji programów opisywanych w CD - ACTION. Moglibyście wystawiać trzy oceny, pierwszą za grafikę, drugą za dźwięk i trzecią ogólną.

5. Czytając CD - ACTION nie wiem czy opisywany program znajduje się na płycie CD. Żeby się tego dowiedzieć, muszę wziąć cover i sprawdzić w znajdującym się na nim menu. Czy nie łatwiej byłoby zrobić jakiś "znaczek", który znajdowałby się przy programie umieszczonym na płycie CD - ROM.

6. Napisu na paskach z tytułami działu prawie wcale nie widać. Tak samo jest z całym paskiem.

7. Do swojego pisma, jako dodatek możecie dołączać plakaty z gier, bądź programów.

Piotr Stańkowski, Wrocław

1. Okładki na płyty CD - za jakiś czas będą w piśmie (ale kiedy? Tego jeszcze sami nie wiemy). Naturalnie postaramy się też zamieścić wtedy okładki do płyt dołączonych do wcześniejszych numerów CD-Action. Więc cierpliwości...

2. Instalator pod Windows - fakt, że mógłby być ładniejszy... ale przecież najistotniejsze jest to, że działa w 100% poprawnie. Tym niemniej prace nad jego ulepszaniem trwają...

3. Za mało tipsów? OK, postaramy się wkrótce odczuwalnie zwiększyć ich ilość.

4. Prace nad systemem ocen ciągle trwają - chcemy by było to coś całkowicie odmiennego od tego, co zamieszczają konkurencyjne pisma. Sam więc rozumiesz, że wymaga to nieco czasu.

5. Jeszcze nie wiadomo, co zrobimy z tym problemem, być może rozwiążemy tę sprawę całkowicie inaczej, ale jak ... sami jeszcze nie wiemy.

6. Nowy układ strony, jaki zresztą sam już możesz obejrzeć, wyeliminował niezbyt czytelne napisy na paskach z tytułami działów.

7. Plakaty - całkiem możliwe, że będą. Kiedyś. Ale to może być już całkiem szybko. Po prostu zaskoczymy Was.

CD - SCENA?

Arkadiusz z Koczały chwali nas za zajmowanie się problemami sceny PC (zresztą nie tylko za to). Pisze też:

"(...) mam kilka próśb (...) chciałbym aby na waszej płycie został umieszczony cały stuff, a nie tylko zwycięskie prace. (...) Pragnąłbym abyście nie pakowali tego wszystkiego rar-em ani innymi pakerami (...) Może to spowodować, że zabraknie miejsca na dysku, ale nie radziłbym rezygnowania z jakiejś pracy (...) lecz wy....ił jakąś nikomu i niczemu nie służącą gierkę (...) Nie wiem dlaczego ale nie widziałem nikogo z redaktorów CDA na wspomnianym już party. (...)

Arkadiusz "GIGANT" Roziewicz, Koczała

Więc to jest tak: stuff otrzymaliśmy od organizatorów - ile dali, tyle zamieściliśmy. Nie wiemy czy jest naprawdę sens zamieszczania całego stuffu z party - lepiej mniej, ale za to naprawdę czadowych (zwycięskich) produkcji. Ponadto - cały stuff z party to potężna ilość MB, a nasze dwa dyski nie są z gumy (i tak zawsze musimy dokonywać bolesnej selekcji, by zmieścić na nich materiał z danego miesiąca!). A gdyby jeszcze tego nie pakować... O rany - to powinniśmy wtedy zmienić nazwę z CD-Action na CD-Scena! Musisz pamiętać, że jesteśmy jednak pismem także o innych programach komputerowych. Ogromna ilość naszych czytelników kupuje nas po to, by dowiedzieć się "co w sofcie piszczy" i sprawdzić jak wyglądają opisywane przez nas programy. Dlatego nie możemy wywalać gier po to, by zrobić miejsce na scenowe produkty. Ale zamieszczamy ich na tyle dużo, że nie powinieneś czuć się pokrzywdzony, tym bardziej, że - jak sam zauważyłeś w liście - tylko my zauważamy istnienie czegoś takiego jak scena. A co do redaktorów CDA na party - faktycznie konspirują się nieźle, ale łatwo poznasz ich po czerwonych kominiarkach na twarzy oraz po beczułkach z piwem przytroczonych do plecaków. Pozdrawiamy!

KRĄŻEK

(...) Nie dodawajcie pudełka do krążków! Po co bez sensu podwyższać cenę? Zwłaszcza, że nie często bywają uszkodzone (pomimo złych warunków). Do każdego krążka możecie dodawać filmik np. w formacie AVI, w którym przedstawialibyście po krótce zawartość numeru (wraz z Waszymi opiniami na temat zawartych w nim produktów), no i wreszcie czytelnicy by was zobaczyli! Zdaję sobie sprawę, że na nadmiar miejsca na kompaktach nie możecie (mimo wszystko) narzekać, więc na razie jest to pewnie nie wykonalne, ale może kiedyś gdy na rynku gier będzie chwilowa susza znajdziecie miejsce? Moglibyście też dołączać do krążków trochę ciekawego, pożądanego przez czytelników soft'u, który można znaleźć tylko w INTERNECIE. Mało który czytelnik ma (na razie) dostęp do INTERNETU, a Wy pewnie macie, więc czemu by nie? (...)

Agenor Hofmann - Delbor, Szczecin

Filmiki w formacie avi? Myślimy o tym już od jakiegoś czasu, ale z nami w roli głównej?! Hmm, to może chwycić, jeśli przebierzemy kolegę Yabola za Calineczkę... daj spokój! Co Czytelnicy powiedzieliby na takie wygłupy! Być może w niedalekiej przyszłości, gdy CD będzie miał pojemność 11 GB (podobno), takie fanaberie będą na porządku dziennym, ale teraz ... czas pokaże. Co do Internetu, przy opracowywaniu materiałów do CDA, wiele z niego korzystamy, dzielimy się uwagami, wyszukujemy różne "smaczki" - jest tam tyle tego wszystkiego, że nie sposób zliczyć, w porównaniu z tym, sto stron naszego magazynu to bardzo niewiele. Jeszcze a propos naszych twarzy - być może już niedługo niektóre z nich w takiej czy innej formie pojawią się w czasopismie.

LISTA PRZEBOJÓW

(...) Myślę, iż dział sharewarowy mógłby być znacznie obszerniejszy. (...) Nowym działem jaki mógłby powstać w waszym czasopiśmie, jest lista przebojów. Mogłaby dotyczyć różnych dziedzin: gier, programów, shareware itp. Myślę, iż większość waszych czytelników oddałaby swoje głosy na ulubione gry i programy. Mam jeszcze jedną uwagę co do czytelnika, który dość ostro potraktował waszą redakcję. Jestem zdania, iż jeżeli komuś nie podoba się wasza gazeta, to nie musi wcale jej kupować, zaoszczędzi w ten sposób swój czas i pieniądze. Jesteście w sumie dość młodą gazetą i mogą się wam zdarzyć niedociągnięcia, takie jak przeglądarka, czy zgubione programy. Jeżeli ktoś tak brutalnie was krytykuje, myślę iż lepszym zajęciem od czytania waszego miesięcznika byłoby np. robienie na drutach.

Robert Truszkowski, Skierniewice

Dział sharewarowy ma tylko za zadanie sygnalizować obecność co ciekawszych pozycji na tym rynku. Powiększanie tego działu mija się z sensem, przecież programy sharewarowe znajdziesz w miesięczniku PC - Shareware, więc po co się powtarzać. Co do listy przebojów - będzie! Nie wiadomo jeszcze kiedy i w jakiej formie, ale będzie. Możemy tylko gwarantować, że będzie oparta na najlepszych możliwych na świecie źródłach. Co to znaczy? Zobaczycie sami. A tak poza tym, robótki na drutach, to bardzo przyjemne zajęcie.

DOBRE RADY

(...) Mam pewne zastrzeżenia co do opisów: w opisach nie ma być recenzji (recenzje to jo se zrobie sam, gdy w to zagram), tylko opis jak grać: kody,

rady, klawiszologia i krótka recenzja. eszcze coś, w każdym numerze ma być min. jedna ma Doom reality, nie tylko o Doomie, ale także p. Duke Nukem 3D. Postarajcie się być kurencyjni i słuchajcie tylko czytelników! (...)

Stasiu Zając, Opole

la, hola gościu malinowy! Co Ty, chcesz s zrobić czasopismo z solucjami dami?! A może mamy przerzucić się na porady gubionych ufoludków?! Recenzja to stawa, a klawiszologia to piractwo! Mamy kować klawiszologię, żeby piraci mieli gotowe kcje obsługi? Takie rzeczy robi się bardzo ko i przeważnie za zgodą producenta. Co do o Doomach - akcja w toku, tak poważnego nie sposób nie zauważyć, nie ma to jak kolacją wymordować oddział demonów, to e wpływa na trawienie. A co do słuchania, em jak reszta redakcji, ale ja słucham tylko iczych głosów z mojej szafy.

NOSTALGIA

a sprawa, którą chciałem poruszyć to sprawa komputerowego. Wymagania sprzętowe rosną siąca na miesiąc, dotyczy to zwłaszcza gier. ter swój mam dopiero 1 rok (Pentium 60,). Już prawie jest to lipa i dlatego nie mam u gonić za rzeczywistością tak szybko, jak ona . I tutaj jest moja prośba, jest przecież tyle niłych gier, które zajmują 1,2,3,4,5,10 ... MB, można by było taką gierkę zmieścić na CD- (chodzi mi oczywiście o gry, które są już na rze). Wymagania tych gier są małe, dla tych, którzy już mają dość milionów , Windows 95, a chcieliby pograć w coś co było hitem. (...)

Zygmunt Gąsiorek, Kłodzko

ne odczucia ma wielu użytkowników, ten przewija się w listach, ale niestety life is life. eczywistości nie uciekniesz, to se ne wrati Havranek, czas pędzi do przodu niczym towiec, a my wraz z nim. Spójrz na to z innej - niedługo za niewielkie pieniądze będziesz kupić sobie sprzęt, jaki jeszcze kilka lat temu tylko w filmach SF, czyż to nie piękne? Co mieszczania na CD przebojowych staroci, się od czasu do czasu coś wrzucić, ale nie scy patrzą na ten problem w taki sposób, przykładem na to będzie następny fragment

PRECZ Z NOSTALGIĄ!

eszcze jedna prośba. Nie zapychajcie miejsca mi retro typu DARK FORCES. Szkoda miejsca, można by zapełnić ciekawszymi rzeczami cie twórczą pozostawiam ych "rękach"). (...)

Artur Szkarłat, Kraków

ja mam na to odpowiedzieć? Jako - kategorycznie protestuję! Jako doktor za - zalecam leczenie kliniczne. Co by nie i tak się wszystkich nie zadowoli.

GAZETA NA KOMPAKCIE?

em za tym aby na kompakcie znajdowały się produkty sceny oraz programy sharewarowe. ym też aby znalazły się tam jakieś gazety

Marcin Kędzior, Katowice

sceny to, jak widać, robimy co możemy. czym zamieszczamy tylko te programy we, na zamieszczenie których wyrażają ich autorzy (lub organizatorzy Copy Party). ich ilość zależy nie tylko od nas. Shareware choć niezbyt dużo, no ale od tego jest inne naszego wydawnictwa (PC-Shareware). magazynów dyskowych - będziemy je na zamieszczali.

TO TU TO TAM

Z baaardzo obszernego listu Pawła Ojrzanowskiego ze Szczecina wybraliśmy (z braku miejsca) tylko kilka fragmentów:

(...)I tutaj moja mała sugestia dotycząca menu [na *kompakcie - dop. red.]: mogliby*ście umilić *korzystanie z płyty przez dodanie jakieś muzyczki.*

Pomysł zasadniczo niezły - ale jest parę "ale" - np. uruchamiając kompakt musiałbyś dodatkowo ustawiać parametry swej karty muzycznej, itp. A nie każdemu się to podoba. Tym niemniej postaramy się wprowadzić to w życie.

(...)Za to bardzo brakowało mi [w menu - dop. red.] *okienka z informacją o programie (...) nazwy w stylu "RedShift 2" czy "Indeo Video Drivers" dla mnie nic nie znaczą.*

No wiesz - od tego masz dołączone do kompaktu CD-Action!

(...) Macie również bardzo dobry papier między okładkami. Jest śliski i bardzo łatwo wyciera się z niego ślinę. Nie pozostają potem żadne plamy (wiem, bo byłem zmuszony to sprawdzić, gdy mój brat doszedł do strony z Formułą 1).

Ja dodam tylko (dla równowagi) tyle, że za to fatalnie pakuje się w ten papier śledzie, a skręty nie chcą się palić.

(...) Trochę inna sprawa jest z tekstami. Stoją na bardzo wysokim poziomie ale (...) każdy tekst wygląda tak, jakby pisała go osoba, która zobaczyła pierwszą grę po dziesięcioletnim pobycie w więzieniu (...) Rozumiem, że sporo gier się Wam podoba, ale żeby od razu wszystkie?

Hm - ten dziesięcioletni pobyt w więzieniu to szczera prawda (przynajmniej w odniesieniu do Petera Pana, który niedawno wyszedł za dobre sprawowanie). A mówiąc rzeczowo to mamy zasadę by w CDA zamieszczać te gry, w które warto pograć (czy jest bowiem sens zajmować ze dwie strony opisem gry, by w podsumowaniu napisać "broń Boże nie próbujcie nawet tego uruchamiać?"). Jeśli jakaś gra jest badziewna, to po prostu często wolimy zamiast jej recenzji dać coś innego, lepszego. Dlatego ogólnie większość gier jest oceniana pozytywnie - choć zawsze oprócz zalet staramy się przedstawiać także ich wady. A jak, mimo wszystko, czasem trafi się jakaś kicha, to nie mamy dla niej litości (S.T.O.R.M, Lemmings Paintball, itp.). Ponadto sporo naszych autorów to ludzie mili i bez morderczych instynktów, więc czasem piszą nieco łagodniej niż potrafią. Ale aplikujemy im po 1 godzinie Quake'a dziennie, więc za jakiś czas niewątpliwie będą dużo bardziej krwiożerczy i nie pozostawią suchej nitki na recenzowanej grze.

(...) "Na koniec mam kilka propozycji. Pierwsza (...) abyście podawali spis treści w programie w/g. alfabetu. Po drugie abyście równali tekst do prawego marginesu. (...) PS. Dlaczego Discworld II chodzi tylko na 32 Mb RAMu? WHY, WHY, WHYYYYYYY?"

Spis alfabetyczny (czyli indeks) będzie - jak tylko wygospodarujemy na niego nieco miejsca na którejś stronie. Brak równania do prawego marginesu jest celowy - zdaniem Naszego Wielkiego Wydawcy taki jest światowy "trynd" w pismach komputerowych. (Prywatnie jestem jednak po Twej stronie :-)). Co do PS-a - autorzy tego dema gry odpowiedzieli nam: "bo inaczej nie było można". Serio! Ale pociesz się: finalna wersja ma działać TYLKO w 8 Mb!

I jeszcze informacja dla tych, którzy poszukują kontaktu ze sceną.
FORUM "SCENY - scena komputerowa"
FORUMOP: JAQB (Michal Jakubowski) BBS: NEW SKY BBS (0-22) 672-79-79 tel. w Warszawie (5 lini) INFO: forum zajmujące się sprawami sceny, jeśli szukasz grafika, kodera, muzyka lub swappera - pisz. W planach - lista najlepszych produkcji scenowych. Mile widziane upload'y demek, intr, itp. - 100% answer!!!

LIST WZORCOWY

DROGIE, KOCHANE, UWIELBIANE CD - ACTION ! (Khe khe, to do nas - dop. Mr Jedi) Moja miłość do Was przechodzi powoli w Uwielbienie, zwłaszcza po ostatniej przesyłce, gdzie oprócz Cudownego Magazynu z 2-ma płytami daliście mi dodatkowo PC-Shareware'a (jest tam program, który bardzo przypadł mi do gustu - Top-Draw). Miałam momenty zniechęcenia, gdyż 2 ostatnie numery były na nisko jakościowo papierze. Zrekompensował go jednak całkowicie CUD numeru listopadowego. Czy nie macie zamiaru założyć klubu CD-Action'a i PC-Shareware'a? Chętnie byłabym członkinią, choć do żadnej innej organizacji nie należę. Cudownie byłoby też, gdybyście choć raz w miesiącu zorganizowali spotkanie miłośników waszych Magazynów we Wrocławiu. Można byłoby zobaczyć innych miłośników (czytaj: maniaków) komputerowych i uścisnąć rękę panu Mariuszowi (red. nacz. CDA - dop. Mr Jedi) *oraz całej załodze redakcyjnej. Ja wiem, że to mało prawdopodobne, ale byłoby doprawdy świetnie. Po swojej reakcji i z listów napływających do Redakcji widzę, że niektórzy są wam ogromnie oddani. Myślę też, że nie powinniście się tak bardzo przejmować krytyką, choć z pewnością może ona Was dopingować do jeszcze lepszej pracy. Z listu czytelnika, który krytykował kompetencje Waszych programistów, biła raczej chęć zajęcia miejsca jednego z nich. No cóż, każdy młody chłopak byłby w siódmym niebie, gdyby dane mu było pracować w zespole, który robi tak dobrą robotę, ma taki styl i wciąż się rozwija. Ktoś wymyślił hasło "Teraz Polska", zamieniam je na "Teraz Wrocław". Popieram Was całym moim wciąż wolnym sercem.*

Beata Łajdecka, Wrocław

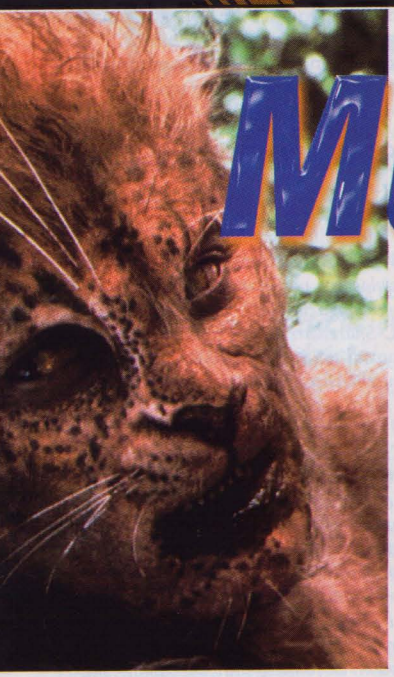
Nic dodać, nic ująć, odjęło mi głos, podobnie jak reszcie zespołu redakcyjnego. Lord Yabol zaczął się golić maczetą, Smuggler rzucił palenie - na mnie, ja zemdlałem i trzeba mi było nacierać skronie, a naczelny poczerwieniał, pozieleniał i pobiegł przebrać się w uśmiechniętego ufoludka, teraz szaleje w swoim gabinecie, nie pomogła nawet maczuga. Jeszcze jeden taki list, a miasto nawiedzi oddział wesołych redaktorów, żądających miłości i pokoju dla całego świata i Koluszek Dolnych. Pomysł założenia klubu zwalił nas z nóg, wszystkim tak to zamieszało w szarych komórkach, że nie są zdolni do udzielenia jakiejkolwiek (sensownej) odpowiedzi. Ja też mam już problemy z trafianiem w klawiaturę, dlatego kończę, bo jeszcze zacznę pisać jakieś głupoty. A tak na marginesie - POZDROWIENIA OD CAŁEGO ZESPOŁU! Niech żyje rewolucjaaaa! Precz z łapami! Precz! Już mi lepiej! Precz!

No cóż, to chyba tyle. Mam nadzieję, że po tej lekturze nie przybędzie w kraju krwawych mordów i przypadków chorób psychicznych na tle maniakalno-depresyjnym. Na pocieszenie powiem, że już niedługo FERIE ZIMOWE! A zatem karabiny w dłoń, pilotki generalskie na głowy, różowe papucie z pomponem na stópki i do dzieła! Świat czeka na bohaterów! Natomiast bohaterami tego odcinka byli:

MR JEDI & SMUGGLER

Ps. Dajcie znać, jak Wam się podoba nowa oprawa graficzna czasopisma. To są dopiero przymiarki, ostateczny wygląd zależy tylko od Was!

Hasło miesiąca: W razie jakichkolwiek kłopotów z czymkolwiek, pamiętajcie - krzyczymy po trzykroć: PROWOKACJA! Po czym palimy, tudzież formatujemy twarde dyski. Powodzenia.

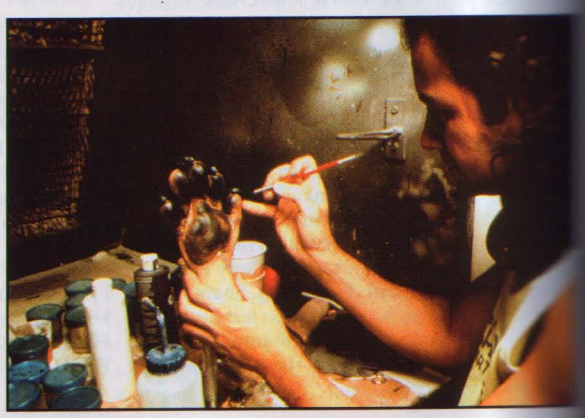


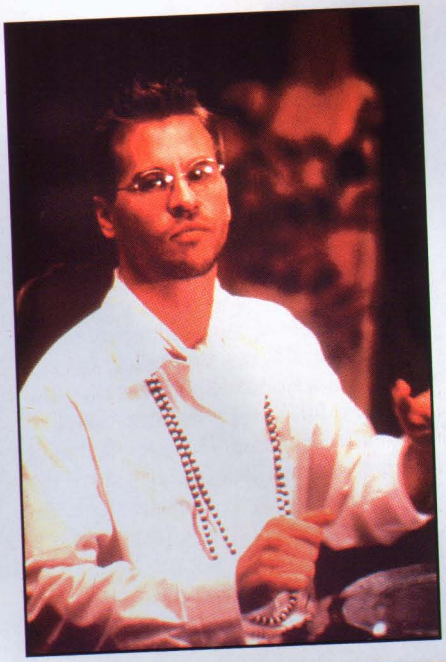
Mega - film

Szaleństwo i geniusz, nauka i władza. Nadzieja i zagłada. Eksperymenty, szukanie lekarstw na mordercze choroby i wymyślanie coraz bardziej wyrafinowanych sposobów zadawania śmierci bliźnim. Taka jest dialektyka wiedzy i zbrodni. Dr No, Dr Strangelove, Dr Who, Dr Moreau, Dr Franken... stop. Dr Frankenstein też, ale... Dzisiaj będzie o Johnie Frankenheimerze.

Po prawej w głębi: W tej oto scenerii powstawały: charakteryzacja postaci i różnego rodzaju akcesoria do filmu.

Kiedy tylko Edward Douglas wylądował na tajemniczej wyspie, zagubionej gdzieś na Pacyfiku, przeczuwał jakoś, że pojęcie "ocalenie" jest względne. Brutalna śmierć królika, dziwne uwięzienie, mroczna wioska, niepokojące odgłosy, makabryczne laboratorium...John Frankenheimer zdekonstruował właśnie w tych dniach jedną z klasycznych powieści science-fiction i przeniósł ją na ekrany kin. Wyspa Doktora Moreau zostaje przekształcona w stosunku do pierwowzoru, dzieła Herberta George'a Wellsa tak, aby pasowała do "wyzwań współczesności" i problemów, które dziś, 100 lat po ukazaniu się książki Wellsa, są nam bliskie. Twórcy filmu popisali się znakomitym wyczuciem rynku i zmysłem marketingowo-promocyjnym. Sfilmowanie głośnej powieści w okrągłą rocznicę jej powstania. Oparcie promocji na dysputach etyczno-naukowych na temat genetyki, granic eksperymentów. Przede wszystkim zaangażowanie w tym celu najnowszych technik. Panowie z New Line Cinema wiedzą o co chodzi na rynku (wiedzą też ludzie z IMP Cinema, którzy wypuszczą film w Polsce). Nic dziwnego, gdy projektowi szefuje jeden z najwybitniejszych producentów Ed Pressman, odpowiedzialny za powstanie m.in. Wall Street, Das Boot, Złego porucznika, Conana Barbarzyńcę i dogadujący się z takimi reżyserami jak Brian De Palma, Barbet Schroeder czy Charles Burnett. Teraz dogadał się z Johnem Frankenheimerem. Ponieważ nasze pismo nie jest miesięcznikiem poświęconym zjawiskom kinowym ani miejscem uprawiania krytyki filmowej, zarysuję jedynie ogólnie cały ten wątek obsadowo-realizacyjno-producencki. W Wyspie Doktora Moreau gra przede wszystkim para aktorów, Marlon Brando i Val Kilmer. Obydwaj nie raz i nie dwa mieli okazję wcielać się w postaci, które prowadziły dość dwuznaczny i powikłany tryb życia. Ten pierwszy w klasycznych, psychologiczno-obyczajowych filmach amerykańskich, Val Kilmer natomiast choćby w roli Jima Morrisona w The Dorrs czy idola komiksowego, Batmana, w trzeciej części filmu. Dalej, Fairuza Balk gra Aissę, Marco Hofschneider - M'Linga, Ron Perlman Głosiciela Prawa. Scenarzystami są Richard Stanley (twórca pokręconego Hardware oraz teledysków "wykolejeńców" typu Public Image Ltd. czy Pop Will Eat Itself) i Ron Hutchinson. Montażu dokonał Paul Rubbell. No i teraz się zaczyna... Moglibyście zapytać: czy oni w tym CD-Action, u licha, zwariowali - czy nie mają już czym wypełniać dziur w pracy redakcyjnej tylko jakimiś mdłymi opowiastami o tym, co pojawia w kinach w Polsce? To nie tak. Jak juz powiedziałem, nie robimy tu żadnych recenzji filmowych. Ja też nie zamierzam tu takowej pisać. To, że zajęliśmy się Wyspą Doktora Moreau ma swoje powody. Po prostu - gorąco polecamy ten film wszystkim maniakom komputerów i możliwości tego wszystkiego, co oglądamy na monitorach tych swoich maszyn - efekty "działania" grafiki 3D, renderów, raytracingu, animacji, Softimage'a, 3D Studio MAX, stacji graficznych Silicon Graphics. Opisywany film świetnie wpisuje się w tę kulturę... Przemysł filmowy jest zaprzyjaźniony z komputerami bynajmniej nie dopiero od czasów Terminatora. Jednak to, co zaczęło nas naprawdę zaskakiwać, Jurrasic Park, Toy Stroy, Dzień niepodległości, związane jest z ogromnym postępem pod względem wizualizacji światów tworzonych przez układy procesorów, który dokonuje się właśnie ostatnich latach. Wyspa Doktora Moreau pod kilkoma względami podsumowanie i najwyższa forma prezentacji tego postępu. Przede wszystkim dlatego, że przy jej powstawaniu pracowali "weterani" kooperacji między światem filmu

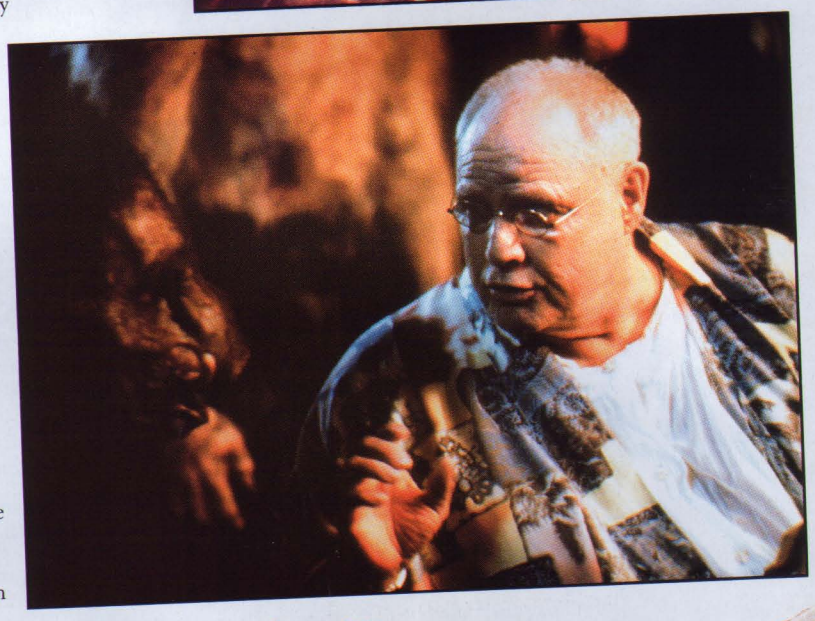




Po lewej w głębi:
A oto fragment filmu ukazujący do jakiej perfekcji doszli realizatorzy filmu.

komputerów. Chodzi tu o postać Stana Winstona, mistrza charakteryzacji, któremu zawdzięczamy zaistnienie takich makabr dziwów jak Obcy (oczywiście na podstawie projektu H.R. Geigera), Predator, Terminator, parę dinozaurów w Jurrasic Park, Edward Nożycoręki, Rzecz (ta z filmu Johna Carpentera Thing). Pan Winston w 1993 roku postanowił z paroma innymi kolesiami (James Cameron, Scott Ross, szeroko rozumiani przedstawiciele korporacji IBM) założyć studio efektów specjalnych Digital Domain. Dzięki DD narodziło się to, co szokowało nas w Apollo 13, Prawdziwych kłamstwach, Wywiadzie z wampirem, teledysku Rolling Stonesów Love is Strong itd. Oczywiście zarówno sam Stan Winston jak i grupa Digital Domain byli nagradzani różnymi "Oskarami", "Emmami", "Grand Prixami" takich imprez jak Międzynarodowy Festiwal Filmów Reklamowych w Cannes czy Międzynarodowych Targów Zabawek w Nowym Jorku. New Line Cinema, producent filmu, lubi szeroko rozumianą zabawę z komputerami. Zaangażowała je do realizacji, jak i promocji Wyspy Doktora Moreau. Temat dzieła - eksperymenty genetyczne, przekształcenia, morfingi, narodziny kreatur i dziwolągów - pasuje tu jak ulał. Jeśli natomiast chodzi o promocję, poszperajcie w Internecie, gdzie pod adresem: http://www.drmoreau.com aż roi się od różnego rodzaju interaktywno-multimedialnych gier, dyskusji, quizów, zagadek i prezentacji na temat filmu. Myślę, że gdziekolwiek będziemy oglądali Wyspę Doktora Moreau 17 stycznia, podczas jej polskiej premiery, pozostaniemy wszyscy w dziwnej i niepowtarzalnej wspólnocie - zdumionych i zachwyconych, wśród blasków, dźwięków, barw i makabry zrodzonej w głowie naukowca-szaleńca.

GUARDIAN



Konkurs

Wspólnie z firmą IMP Cinema zorganizowaliśmy dla Was konkurs. Możecie wygrać nagrody (bluzy, t-shirty, kompasy itd.) związane z filmem Wyspa Dr. Moreau. Po prostu odpowiedzcie na trzy, zamieszczone niżej, pytania i wyślijcie odpowiedzi na adres: International Movie Production, Cinema, ul. Hoża 66/68, 00-950 Warszawa - umieśćcie dopisek "konkurs CD Action", a na kartce z odpowiedziami wspomnijcie, jako że chodzi o nagrody w postaci odzieży, o swoim wieku.

Pytania:

1. Kto jest autorem książki, na podstawie której powstał film Wyspa Dr Moreau?

2. Jakie badania prowadzi szalony naukowiec w filmie Wyspa Dr Moreau?

3. Wymień nazwę chociaż jednego programu do morfingu (komputerowych wzajemnych przekształceń obiektów).

Budyń (1)

Zacząć muszę od tego, że w swej karierze na amigowskiej scenie miałem możliwość zapoznania się z 99% numerów wszelakich magów amigowskich wychodzących w latach 1991-1995. Moje doświadczenia z magami na PC nie są niestety tak obszerne. Widziałem ich może z 8-10. Wszelako już na tej podstawie mogę sformułować opinię, iż przeciętny polski pecetowski mag jest jednak dużo w tyle w stosunku do maga amigowskiego, tak pod względem objętości, jakości tekstu, jak i designu tegoż. Ale też nie ma się co dziwić - scena PC dopiero co okrzepła po stadium "noworodka", podczas gdy amiganci mieli wiele lat na doskonalenie się. W każdym razie dotąd jeden tylko "niebieski" mag mógł śmiało nie tylko rywalizować z amigowską konkurencją, ale nawet ją pod niektórymi względami przewyższał. Był to (i jest) BAD NEWS. Od wczoraj muszę jednak dodać do tej kategorii magów drugą nazwę: BUDYŃ.

Budyń to zbiorowe dzieło wielu ludzi, w tym tych, którzy tworzyli przedtem takie magazyny jak śMOk czy Izwiestia. Już pierwszy numer tego maga bardzo pozytywnie zaskakuje zarówno oprawą graficzną, muzyczną (4 moduły niezłej jakości), jak i ilością oraz objętością (240! na prawie 1,5 Mb - dla porównania: gruby podręcznik to jakieś 300-500 Kb) zawartych w nim tekstów. Jak widać, zaprocentowały doświadczenia zdobyte przy tworzeniu poprzednich (niezłych, acz nie porywających) magazynów dyskowych.
Co możemy znaleźć wewnątrz Budynia? Cóż, nie odbiega on profilem od innych magów na PC i jego zawartość można streścić w sloganie: "dla każdego coś miłego". Naturalnie, ponieważ mag ten robiony jest przez scenowców, to i tematyka sceniczna zajmuje w nim nader sporą ilość miejsca. Jeśli więc czujesz niedosyt wiedzy o scenie, lektura Budynia powinna zaspokoić Twe wszystkie pragnienia (Budyń znajdziesz na jednej z naszych płytek).
Teksty w magu podzielone są na następujące działy: * Na słodko - wstępniak, sprawy techniczne itp. * English Corner - teksty po angielsku * News/Adverts/Charts - czyli, jak sama nazwa wskazuje, newsy ze sceny, ogłoszenia swapperskie, listy scenicznych przebojów * Scene Odyssey - baaardzo obszerny dział poświęcony tylko i wyłącznie scenie * Bluzgi - tutaj mamy sceniczne porachunki: wojny, polemiki i inne tego typu sprawy (I like it!) * Coders Corner - czyli coś dla kandydatów na koderów i/lub początkujących programistów * Opinie - znów nieco o scenie (recenzje innych magów, party-raporty itp.) * Akcje i reakcje - groch mit kapusten, czyli artykuły na wszelkie możliwe i niemożliwe tematy * Anty Nazi Corner - gnębienie (słowem pisanym) skinów, faszystów i tym podobnych ludzików * Minuta ciszy - rozrywka * Nowelki - twórczość literacka scenowców (i nie tylko ich) * Zdobyte zasłyszane - hardware & software.
Ogólny poziom tekstów można uznać za dobry; trafiają się jednak teksty mocno odbiegające od średniej, tak w jedną jak i w drugą stronę. Wynikło to jednak z założeń przyjętych przez redakcję, tzn. każdy nadesłany artykuł został opublikowany. Jednakże od następnego numeru zapowiadana jest selekcja tekstów, przez co rozumieć należy odrzucanie tych wybitnie słabych i nudnych. Osobiście jestem zwolennikiem takiej selekcji (nie mylić z cenzurą!), więc jej zapowiedź przyjąłem z uznaniem. Bo straty objętościowe będą raczej niewielkie, a poziom pisma powinien odczuwalnie wzrosnąć.
Od strony graficznej mag przedstawia się "aligancko" - starannie wykonane panele utrzymane w ciemnoniebieskiej tonacji, ożywiane kolorowymi wstawkami, tło pod tekstem, czytelne i odcinające się od tła fonty... Gdyby tak jeszcze wprowadzić ze 2-3 rodzaje fontów, dodatkowo różniących się wielkością lub chociaż wstawić w kod możliwość wyświetlania podstawowego fonta w kilku kolorach (np. celem podkreślenia co istotniejszych fragmentów w artykułach), to już byłoby naprawdę cool. Tekst przesuwa się za pomocą bocznego (poziomego) scrollingu. Pięknym pomysłem są zabawne animki - w czasie lektury tekstu po ramce ekranu czasem chodzi sobie zabawny facecik, który w komiksowych dymkach wygłasza rozmaite mniej lub bardziej zabawne sentencje w stylu "Aleś mnie zażył! Tabletka". Obsługa maga to albo manipulacje kursorem myszki po odpowiednich ikonach na panelu (i w menu tekstowym) albo palcówka na trasie: kursory - Enter - Escape.
Nie mogę w swej recenzji pominąć jednak nieco mniej przyjemnej sprawy: problemów z uruchomieniem. Nie będę tu obszernie opisywał moich bojów - podam tylko końcowe wnioski: - musisz skonfigurować pamięć komputera, tak by posiadał on EMS - jeśli nie masz GUSa, to nie ustawiaj maksymalnej częstotliwości próbkowania dźwięku - inaczej mag się zwiesi - jeśli przy próbach użycia myszki mag będzie się systematycznie "buraczył", obsługuj go tylko i wyłącznie z klawiatury (u mnie mag zawieszał się niemal zawsze, gdy próbowałem obsługiwać go myszką).
Czytajcie Budynia! (I jedzcie Kisiel).

LIFTER

Ps. Greetings to: Cortez (za 1-szy numer tej gazetki) & Akira (You!!! Wiesz na co czekam(y)?!) & wszyscy dawni czytelnicy Fat Agnusa, czytający teraz CD-Action (Are you ready, for Freddy?)

Raport

W dniach 26 i 27 października bieżącego roku odbyło się w Jaśle kolejne polskie PC-party pod nazwą DIGITAL ART 1.5. Pierwsza edycja party miała charakter raczej regionalny i nie warto o niej tu wspominać. Organizatorami tegorocznego zlotu były grupy MCT i Obfuscation. Impreza odbywała się w murach I LO. Na party przyjechało niestety niewiele ponad 100 osób: (Tak małą frekwencję można tłumaczyć faktem organizacji konkurencyjnego PC/Amiga party, a mianowicie Gravity'96 (organizowanego przez Anadune), które miało się odbyć (i się odbyło) 2 tygodnie później. Sądzę, że w przyszłości należałoby uzgadniać pomiędzy grupami terminarz poszczególnych zlotów. Niemniej jednak Digital Art nie było takie złe.

Party rozpoczęło się około godziny 9 rano w sobotę. Po zapłaceniu 20 zł otrzymałem votesheetkę (lub jak kto woli vote-shitkę), zasady obowiązujące na party i identyfikator. Wszędzie wokół party placu, jak i w środku czaili się ochroniarze, całkiem sporych rozmiarów. Człowiek czuł się bezpieczniej na sam ich widok ;-). Jak zwykle do południa nic ciekawego się nie działo, towarzystwo dopiero powoli się zjeżdżało. Około 12 w południe rozpoczęły się crazy compoty, prowadzone przez Wellu. Trzeba podkreślić dużą pomysłowość wyżej wymienionego, gdyż niektóre z nich były rzeczywiście oryginalne. Przykładowo: idiot-compo, polegające na zrobieniu z siebie "osła" w ciągu jednej minuty. Dla jednych było to za krótko, dla innych za długo, a niektórzy nie musieli nic robić. Albo hard-disk-rzut-compo, które chyba nie wymaga komentarza. Miał być jeszcze specjalny konkurs dla swapperów - rzut listem do skrzynki, ale ostatecznie nie doszedł on do skutku, a szkoda bo byłem świetnie przygotowany (dobrze przepracowana zima:). Organizatorzy starali się aby scenowcy nie byli znudzeniu podczas przerw między poszczególnymi compotami, co muszę przyznać, robili nienajgorzej. Jak to zwykle na party bywa, tak i tutaj był dobrze zaopatrzony party-sklepik. Na szczęście, a dla niektórych niestety, tzw. napojów wyskokowych nie można było spożywać, a co dopiero kupić je w sklepiku. I tutaj na pochwałę zasługuje dzielny sprzedawca, który trwał na swoim posterunku przez całe party!
Około godziny 15 rozpoczęły się pierwsze, prawdziwe compoty. Na pierwszy ogień, jak zwykle poszły modułki. Po przesłuchaniu 7 crazy-modków, które były raczej kiepskiej jakości, ruszyły moduły 4 kanałowe. Do compo oddanych zostało około 10 prac. Oczywiście nie przeprowadzono żadnej selekcji. Poziom był, delikatnie mówiąc,

party Digital Art 1.5

Po lewej w głębi: Jedna z prac prezentowanych na opisywanym party.

żnicowany. Compo wygrał znany gowiec, który teraz działa również na PC ocy /Fortress modulem #Bielinek#. Na gim miejscu uplasował się Bartesek/ son - również znany z Amigi.
kilkudziesięciu minutach rozpoczęło się ltichannel music compo. Tu również oszono niewiele ponad 10 prac i również przeprowadzono selekcji. Najlepszym zał się Bartesek, który wygrał compo orem #Underwater Arse#. Podczas lti-channeli miał miejsce jeden zgrzyt. ież w compo-machine powinien być GUS B (tak jak było napisane w invitation na ty), a nie 0.5 MB, na którym odgrywano duły. Przez to moduł Yeza (820kb) został talnie pozbawiony dużej ilości sampli, m samym stracił sporo na jakości. mniej jednak compoty muzyczne; małówki, multi-channele, crazy i chip es przebiegały spokojnie i już bez kszych wpadek.
następnej kolejności rozegrano gfx-mpo. Do compo zgłoszono zaledwie rac, z czego przytłaczająca większość li w ogóle przy takiej ilości grafik można wić o większości, a tym bardziej ytłaczającej), była albo joke-grafą, bądź mkami naprawdę mizernej jakości. grał Grass - wschodząca gwiazda PC ny, z dźwięcznie brzmiącą nazwą grafiki - ni Pieńkowa". Drugi był Horn/Motion, ry ciekawie ukazał ludzki krzyk w swoim ele - "Scream". Tuż po gfx-compo, poczęto ray-compo, czyli konkurencję na lepszy obrazek 3D. Wystawiono 8 ray'ów zego również niewiele na przyzwoitym ziomie.
źniej nastąpiła dłuższa przerwa, aż do poczęcia 4kb intro compo. Niestety tała zgłoszona tylko jedna produkcja py Tate, więc organizatorzy, aby ewnić jej konkurenta, zrobili w tzw. real-e (czyli czasie rzeczywistym) drugie ro. W Quick Basicu! ;-) Wygrał oczywiście uzak" Tate'ów, ale przynajmniej nie inogłośnie. Zaraz po 4kb intrach, szczono intra 64kb. Tutaj prym znów dła grupa Tate wystawiając aż 2 interka, 4 zgłoszone do compo. Wygrał "Dzień", ry został niestety zdyskwalifikowany, gdyż przekraczał limit wielkości intra (64kb) o około 300kb.
W związku z tym pierwsze dwa miejsca zajęły produkcje ze stajni Tate, a trzecie miejsce przypadło intrze "Cau".
Po intrach widownia rozeszła się, czekając na punkt kulminacyjny każdego party, czyli demo-compo.
W międzyczasie rozegrano jeszcze joke-demo-compo, czyli konkurs na najśmieszniejsze, najwymyślniejsze i najciekawsze demo. Dozwolone były animacje, filmy, skany (zeskanowane obrazki) - słowem co tylko dusza zapragnie i... zmieści się w 20MB ;-) Wystawiono 3 demka, w tym jedno stworzone zostało bezpośrednio na party. Wygrało "Fanatic" grupy Tate, która swoim joke-demem wygrała również Delirium'96 party.
Powoli zaczęto zwoływać partowiczów, gdyż zbliżało się nieuchronnie demo compo. Wszyscy przytomni i dobudzeni z niecierpliwością oczekiwali na pokaz. Konkurencja rozpoczęła się około 2 w nocy. Do competition zgłoszono zaledwie 3 demka. Pierwsze miejsce zajęło pechowe demo "VOODKA" zrobione przez grupę ABsenCe. Mówię pechowe, ponieważ pierwotnie miało być ono wystawione na Intelu III, lecz z powodu momentami złej organizacji tegoż party, nie zostało pokazane. Drugie miejsce zajęło, również pechowe, demko "UNHOLY" grupy Necrobiosis. Miało być wystawione na party Demobit'96 na Słowacji, które zostało w ostatniej chwili odwołane. Pechowcy rulez! I tak zakończyły się wszystkie compoty. Dla tych którzy nie mogli spać w nocy, puszczano mangi i teledyski na big-screenie. Jeśli już wspomniałem o big-screenie, to warto powiedzieć o nim coś więcej. Na pierwszy rzut oka wyglądał porządnie, tym bardziej, że był również wystawiany na Cebit-cie. Niestety pozory myla, gdyż zamazywał on i niewyraźnie wyświetlał tła zarówno grafik, interek jak i dem. Konsekwencją tego były ostre bluzgi pod jego adresem. Nie było chyba jeszcze party, z naprawdę dobrym big-screenem ;-)
Rano, około 6, zostały podane wstępne wyniki (pierwsze 3 miejsca) i nastąpiło rozdanie nagród. Nagrody, mimo że na party było dość mało ludzi, okazały się w miarę atrakcyjne (zasługa sponsorów). Na przykład 16 bitowa karta muzyczna, czy profesjonalny program do składu drukarskiego za kilka milionów zł. Cenne upominki rozdawano również w crazy compotach; począwszy od płyt CD, poprzez drobne akcesoria do komputerów, a skończywszy na oryginalnych grach. Łączna pula nagród wynosiła około 15-20 milionów (starych złotych oczywiście!).
Podsumowując: Digital Art 1.5 nie było wbrew pozorom party złym. Wręcz przeciwnie, momentami przewyższało pod względem atmospherki złoty takie jak Intel Outside. Tak właśnie! Jest to według mnie rzecz najważniejsza na każdym party. Bez cool atmosfery, nawet jeśli jest dużo ludzi, party jest nudne. Oczywiście nastrój to nie wszystko. Trzeba zadbać również o nienaganną organizację, która na DA 1.5 momentami kulała. Party należy przede wszystkim organizować w terminie, który nie kolidowałby z innymi imprezami tego typu - wtedy wiadomo, że obydwie strony na tym nie ucierpią.

Pełne rezultaty i stuff z tego party powinien znajdować się na CD. Na tym kończę i zapraszam wszystkich na Próbę Generalną III, która miejmy nadzieję, odbędzie się pod koniec stycznia'97.

Councp!

-Cortez / ABsenCe^YES!

Po lewej: Winner gfx-compo. Autorstwa: Grass / ABsenCe^HPZ^FRS

Inauguracja

W Nowym Roku witam Was w pierwszym, inauguracyjnym odcinku nowego działu w naszym piśmie. W wyniku ciężkich walk z potężnymi demonami Chaosu (czytaj: resztą redakcji) udało mi się wyszabrować całe cztery strony tylko dla Was - miłośników gier Role Playing. Tylko tutaj znajdziecie informacje pomocne do ukończenia Waszych ulubionych gier, rozwikłania skomplikowanych zagadek itp., będą również konkursy i prezenty: np. na płytce numeru styczniowego znajdziecie pełną wersję screensavera Magic the Gathering, połączonego z zestawem adekwatnych ikon. Czym jest Magic the Gathering, nie muszę chyba nikomu mówić. Wśród gier karcianych zdobyła ona chyba większą popularność niż osławiony Doom Trooper. Być może w którymś z przyszłych numerów znajdziecie wyczerpujący artykuł na ten temat. Dzisiaj natomiast same perełki: tipsy i tabele dotyczące najsłynniejszego bodaj cyklu RPG - Might & Magic, kompletny i szczegółowy przewodnik po kontynencie Tamriel, czyli jak ułatwić sobie życie w prowincji Daggerfall. Niestety nie starczyło miejsca na małą, ale interesującą kolekcję buraczków zawartych w grze Stonekeep. Materiałów dotyczących Daggerfall i Might & Magic przygotowałem dla Was taką ilość, że niniejszy odcinek nie pomieści nawet 1 na 100 informacji. Obie gry są po prostu tak obszerne, że poczynionymi przeze mnie notatkami i spostrzeżeniami byłbym w stanie zapełnić około 20 pełnych numerów CDA, a i wtedy prawdopodobnie nie wyczerpałbym wszystkich możliwości. Bądźcie jednak spokojni: obydwa artykuły będą kontynuowane. W przyszłym numerze znajdziecie poza tym kilka słów o Diablo, Ravenloft, a być może również o innych ciekawych grach (prace trwają). W każdym razie na pewno "wepchnę" też zaległego Stonekeepa. Z ciekawszych informacji: przez cały czas czekam na premierę zapowiadanych rewelacji 97 roku: Lands of Lore 2 oraz Ultima 9. Możecie spodziewać się, że kiedy tylko obie gry pojawią się w redakcji, otrzymacie pełny, wyczerpujący raport na ten temat. Tych z Was, którzy chcieliby wyrazić swoją opinię odnośnie nowego działu, a także pomocne sugestie, proszę o przesyłanie listów na adres redakcji bądź redakcyjną skrzynkę E-Mail. Wszystkie przesyłki opatrzone dopiskiem Królestwo Chaosu będą szczegółowo analizowane i uwzględniane. Serdecznie zapraszam do lektury tego odcinka, pozwolę sobie jeszcze tyko wspomnieć, że nasze pismo jest jedynym na rynku, w którym możecie znaleźć tyle informacji na temat RPG (za wyjątkiem Magii i Miecza, ale to dotyczy miłośników RPG fabularnego; przy okazji - chciałbym przesłać redakcji M i M serdeczne życzenia z okazji Nowego Roku).

MIGHT & MAGIC

Cykl Might & Magic jest jednym z największych znanych cykli RPG. Potężny świat, skomplikowana fabuła i mnóstwo potworów do zarżnięcia powoduje, że wielu z Was spędziło zapewne całe miesiące przemierzając świat Xeen. W niniejszym artykule znajdziecie kilka informacji, które mogą pomóc Wam w osiągnięciu upragnionych sukcesów. Na początek tabela uzbrojenia dotycząca wszystkich części cyklu. Skróty w ostatniej kolumnie oznaczają klasy, jakie mają dostęp do danej broni lub zbroi: Knight, Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer, Robber, Ninja, Barbarian, Druid, Ranger.

Powyższe informacje nie uwzględniają modyfikatorów wynikających z materiału, z jakiego wykonano broń, a także czynników magicznych. Informacje te podam w przyszłym odcinku (niestety brak miejsca), teraz zaś taka sama tabelka dotycząca zbroi i ubrań. W celu większej czytelności zachowałem oryginalne angielskie nazewnictwo przedmiotów. Podane tu informacje można uzyskać również w sklepach używając opcji "identify", ale po pierwsze to kosztuje, a po drugie zapisywanie ich na kartce jest dość męczące, więc mam nadzieję, że podane tabele będą dla Was pomocne.

W następnym odcinku zamieszczę tabele modyfikatorów magicznych i materiałowych, a jeśli starczy miejsca - również współrzędne kilku bardziej interesujących lokacji w Might & Magic 5 i 6. W przygotowaniu jest też spis wszystkich czarów wraz z opisem działania, a także kompletna solucja do Darkside of Xeen. A teraz kilka praktycznych porad - "czyli jak grać aby wygrać".

Bronie jednoręczne:

Broń	cena sprzedaży	cena kupna	zadawane rany	Kn	Pa	Ar	Cl	So	Ro	Ni	Ba	Dr	Ra
Club	0,5	1	1-3	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Dagger	4	8	2-4	x	x	x		x	x	x	x	x	x
Hand Axe	5	10	2-6	x	x	x			x	x	x	x	x
Cudgel	7,5	15	1-6	x	x	x	x		x	x	x	x	x
Short Sword	7,5	15	2-6	x	x	x			x		x		x
Spear	7,5	15	1-9	x	x	x			x	x	x	x	x
Maul	15	30	1-8	x	x	x	x		x	x	x	x	x
Nunchakas	15	30	2-6	x	x				x				
Cutlass	20	40	2-8	x	x	x			x		x		x
Long Sword	25	50	3-9	x	x	x			x		x		x
Mace	25	50	2-8	x	x	x	x		x	x	x	x	x
Sabre	30	60	4-8	x	x	x			x		x		x
Wakizashi	30	60	3-9	x	x				x				
Scimitar	40	80	2-10	x	x	x			x		x		x
Broad Sword	50	100	3-12	x	x	x			x		x		x
Flail	50	100	1-10	x	x	x	x		x	x	x	x	x
Katana	75	150	4-12	x	x				x				

Bronie oburęczne:

oń	cena sprzedaży	cena kupna	zadawane rany	Kn	Pa	Ar	Cl	So	Ro	Ni	Ba	Dr	Ra
	20	40	2-8	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
e	40	80	4-12	x	x	x			x	x	x		x
le Axe	50	100	3-15	x	x	x			x		x		x
nt	50	100	2-12	x	x	x			x	x	x		x
mer	60	120	2-10	x	x	x	x		x	x	x	x	x
	75	150	2-16	x	x	x			x	x	x		x
iche	100	200	4-16	x	x	x			x	x	x		x
d Axe	100	200	3-19	x	x	x			x		x		x
erd	125	250	3-18	x	x	x			x	x	x		x
t Axe	150	300	3-21	x	x	x			x		x		x
nata	150	300	5-15	x	x					x			
berge	200	400	4-20	x	x	x					x		x

Bronie strzeleckie:

oń	cena sprzedaży	cena kupna	zadawane rany	Kn	Pa	Ar	Cl	So	Ro	Ni	Ba	Dr	Ra
	7,5	15	2-4	x	x	x			x	x	x		x
t Bow	12,5	25	3-6	x	x	x			x	x	x		x
sbow	25	50	4-8	x	x	x			x	x	x		x
Bow	50	100	5-10	x	x	x			x	x	x		x

Zbroje i ubrania:

oja	modyfikator AC	cena sprzedaży	cena kupna	Kn	Pa	Ar	Cl	So	Ro	Ni	Ba	Dr	Ra
e Armor	+10	1000	2000	x	x								
e Mail	+8	500	1000	x	x								
t Mail	+7	300	600	x	x		x						x
n Mail	+6	200	400	x	x	x	x		x				x
Mail	+5	100	200	x	x	x	x		x	x			x
e Armor	+4	50	100	x	x		x						x
s	+2	10	20	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
d	+4	50	100	x	x		x		x		x		x
tlets	+1	50	100	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	+2	30	60	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
s	+1	20	40	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	+1	100	200	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
k	+1	125	250	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

iecie Xeen dużą rolę odgrywa jętny dobór bohaterów. Oto moja ozycja drużyny, która powinna ować się przyzwoicie w każdej sytuacji. ierw wojownicy. W każdej drużynie iązkowo musi być knight (conajmniej). Jako drugiego z wojowników załbym palladyna, gdyż oprócz walki na więcej tym samym poziomie, potrafi eż posługiwać się magią. Kolejna c praktycznie konieczna, to złodziej. iego otworzenie skrzyni wyposażonej apkę może okazać się śmiertelne. pne dwie postacie, to czarodzieje. Po sze kleryk. Ma on możliwość rzucania , a co to oznacza, nie trzeba nikomu aczyć. Następny to sorcerer. Ten z kolei e miotał czary ofensywne. Tym bem docieramy do ostatniej pozycji. wybrać, zdecydujcie sami, jednak załbym knighta albo czarnoksiężnika. postacie są może interesujące (np.) ale w praktyce o wiele słabsze. W grze my stworzyć zapas postaci. Stworzyć nowego członka drużyny można w dowolnym momencie gry, będąc w knajpie. Zostają oni zapisani na twardy, i za każdym razem, gdy wybierzemy opcję "Sign in" można włączyć do ekipy postać z "archiwum" lub stworzyć kogoś nowego.

Wędrując po krainie Xeen napotkasz często studnie i fontanny. Pijąc z nich, możesz niekiedy podwyższyć swoje współczynniki. Czasem jednak woda działa wręcz przeciwnie (obniża współczynniki, należy też pamiętać, że nie wszystkie powinny być jak najwyższe np. wiek 200 lat nie jest raczej odpowiedni dla bohatera, a jedna z fontann obdażyła mnie takim. Dlatego też jeśli nie znamy skutków, zawsze lepiej zapisać grę przed piciem. Uwaga: z niektórych fontann można korzystać wielokrotnie. Może to np. dać bohaterowi siłę 2000 (średnia wartość to 40). Wiekszość z nich działa tylko 24 godz. Po napiciu się pozycja studni zapisywana jest w menu "autonotes", więc można ją później łatwo odnaleźć. Jeszcze łatwiej zrobić to używając czaru "Lloyd Beacon". Rzucamy go po raz pierwszy stojąc przy studni i wybieramy opcję "set" (ang. ustaw). Nastrępnie będąc gdziekolwiek możemy rzucić go i wybrać opcję "return" co automatycznie przeniesie nas do wybranego wcześniej miejsca. Jeśli już jesteśmy przy podróżach magicznych, to kolejnym szybkim sposobem jest przemieszczanie się między miastami za pomocą zwierciadeł teleportacji. Ażeby użyć zwierciadła, potrzebny jest klejnot (ruby), jednak to nie wystarczy. Drugi, taki sam należy użyć na zwierciadle w innym mieście. Czynności te wykonać trzeba tylko raz. Później zwierciadła przenoszą za darmo.

Dość często w czasie wędrówki napotkamy stwory na tyle nieprzyjemne, że jedynym rozsądnym rozwiązaniem będzie ucieczka. Nie jest ona łatwa, gdyż potwory biegną za toba, ale na szczęście dadzą się oszukać. Otóż świat Xeenu podzielony jest na kwadratowe sektory. Kiedy przekroczymy granicę sektora, potwór przestanie być groźny, ale gdy wejdziemy w ten sektor poraz drugi, natkniemy się prosto na niego, bez możliwości ucieczki. Ucieczka nie jest jednak tym, co gracze lubią najbardziej. Są sposoby, aby rozwalić najgroźniejszego nawet potwora, nie tracąc przy tym ani punkta energii. Jeśli nasza drużyna nauczy się pływania i chodzenia po górach, jest to bardzo łatwe. Odciągamy bydlę nad wodę (czy w pobliże masywu górskiego) po czym włazimy do stawu czy wspinamy się na skałę. Biedny potwór stoi i przygląda się bezradnie, a nasza drużyna miota w niego wszystkim, co ma na składzie, poczynając od czarów a kończąc na strzałach. Kiedy wyczerpie się energia magiczna idziemy spać, a po przebudzeniu kontynujemy. Działa zawsze. Innym sposobem jest rzucanie czaru "beast master". To akurat nie zawsze skutkuje, ale za to można go użyć w dowolnym miejscu. Potworek, oberwawszy czarem zakrywa głowę rękami i czeka na ciosy. Należy jednak być ostrożnym i w kolejnej turze ataku ponowić czar, gdyż z czasem bydlę może otrzeźwieć i zacząć się odgryzać. Najniebezpieczniejszy rodzaj stworów, to te, któe zatruwają, lub wywołują szaleństwo. Czary w rodzaju suppress poison nie wyleczą takiej kontuzji, a jedynie zpowolnią proces pogarszania się zdrowia. W takim przypadku jedyną pomocą będzi świątynia, gdzie za odpowiednie pieniądze wyleczą z każdej choroby (z klątwy również). Teoretycznie w przypadku zatrucia nie ma się co spieszyc, gdyż nawet jeśli postać umrze, w świątyni można ją wskrzesić, ale po pierwsze to mnóstwo kosztuje, a po drugie przez całą podróż do miasta jesteśmy osłabieni. Niemniej jednak opcja wskrzeszania przydaje się dość często, zwłaszcza jeśli walczymy ze smokami, które namiętnie wykańczają maga i złodzieja.

ratunkiem jest reinstalacja gry. Broń i zbroje nie zużywają się. To akurat pozytywna informacja, ale jeśli ktoś pragnie realizmu to może to denerwować. Używając "climbing mode" można utknąć głową w suficie (bez możliwości wydostania się). Gra nie lubi programu MSCDEX. Należy w miarę możliwości użyć pliku z płytki z grą (znajdziecie go w katalogu Support). Podczas pływania, jeśli już się zanurzymy, to nie można wypłynąć (chociaż teoretycznie czynimy to używając klawisza PgDn - patrz instrukcja). Na procesorach Cyrix nie wzrasta poziom doświadczenia. Miał to naprawiać patch zamieszczony na płytce poprzedniego numeru, ale niestety nie naprawia. Sam patch również ma błędy: działa tylko przy instalacji large i huge (230 i 450 MB), co raczej nie pozwoli pograć właścicielom 200-megowych dysków. Coś mi się wydaje, że przez najbliższe 2 lata producent zajmować się będzie tylko wypuszczaniem update'ów do gry. Uff, to już na szczęście koniec. Teraz przyszła pora na garść podpowiedzi.

Grę rozpoczynamy w podziemiach "Privaters Hold". Na początek jedyna możliwa droga prowadzi przed siebie długim korytarzem, chociaż warto zaglądać do pokojów po bokach - można się nieźle obłowić. Kiedy już dotrzemy do pokoju z ustawionym w podkowę stołem, należy zabić stojącego tam gościa i wejść do pierwszych drzwi po lewej. Znajdziemy się w sali tronowej. Na lewo od monumentalnych schodów są ukryte drzwi. Po wejściu trzeba udać się w prawo, cały czas idąc pod górę. Znajdziemy się na balkonie nad salą tronową. Teraz pierwszym korytarzem w prawo, aż napotkamy drzwi. Za nimi będzie Imp. Po jego zabiciu można już kliknąć myszą na czarnym portalu, dzięki czemu znajdziemy się na powierzchni. Przeciętnemu graczowi zajmie to dziesięć minut. Po wyjściu udajmy się do miasta stołecznego: Daggerfall. Po wschodniej stronie miasta znajduje się pałac królewski. Można tam uzyskać kilka interesujących informacji, a także atrakcyjne zlecenia. Dalej akcja gry zależy już od Was, dodam tylko, że należy wypytywać wszystkich o lady Brissennę, a każdą taką informację kopiować do notatnika. W mieście Daggerfall znajdziecie również wszystkie gildie, świątynie, a także sporo tajnych organizacji. Jest to doskonała okazja, aby przyłączyć się do którejś z nich. Pamiętajmy przy tym, że wstąpienie do świątyni jest decyzją ostateczną i nie ma od niej odwołania. Kiedy już rozwiążesz sprawy przynależności do organizacji pora na pierwsze zadanie. Staraj się przede wszystkim wykonywać zlecenia gildii. Misje od osób prywatnych zwiększają tylko twój kapitał i pozycję społeczną, natomiast te od gildii podnoszą oprócz tego twoją pozycję w stowarzyszeniu. Uwaga: niektóre ze zleceń mogą wymagać bardzo szybkiego przemieszczania się z jednego miasta do drugiego. Jeśli nie posiadamy konia, w życiu nie zdążymy na czas, więc regułą powinien być "save" przed wejściem do budynku gildii. Istnieje jeszcze jedna reguła odnośnie zbierania zleceń. Szukaj ich tylko w stołecznych miastach. Za takie same czynności płacą tam o wiele więcej niż na prowincji, więc wioski odwiedzaj wyłącznie wtedy, gdy wymaga tego zlecenie.

Teraz kilka rad odnośnie wyboru postaci. Moim faworytem jest Spellsword. Jego ograniczenia są dość małe (nie może nosić zbroi płytowych i tower shield), walczy nieźle, a przy tym umiejętnie posługuje się magią. Granie postacią niemagiczną jest w grze utrudnione, gdyż np. pływanie w tunelu, który jest do sufitu wypełniony wodą, jest niemożliwe bez czaru "water breathing". Permanentnie zamknięte drzwi można otworzyć za pomocą czaru "open" (tu akurat wojownik również sobie poradzi wyważając je mieczem), a jeśli to nie poskutkuje, można użyć czaru "destroy

JAK ZASZTYLETOWAĆ KOMPUTER, CZYLI TIPSY DO DAGGERFALL

O tym, że Daggerfall jest wspaniały, nie muszę nikomu mówić, zresztą większość z Was dowiedziała się o tym w poprzednim numerze CDA. Dzisiaj chciałbym zaprezentować oficjalną listę błędów, w jakie niestety obfituje gra oraz zaczątek bestiariusza, który kontynuowany będzie przez kolejne odcinki. Na początek buraczki: potwory mogą wystawić łeb przez ścianę. Jest to dogodna okazja do potraktowania ich bezkarnie długą bronią. Czasami w sklepach można tylko sprzedawać (brak opcji kupna). Jedynym

wall" i rozwalić ścianę obok. Uwaga: czaru tego nie można kupić. Należy stworzyć go przy użyciu opcji Speelmaker.

Na dzisiaj to już koniec. Teraz przyszła pora na potwora, czyli bestie z Daggerfall w całej (wątpliwej) krasie.

Giant Rat - po prostu szczur. Pierwsze, wyjątkowo natrętne bydlę, jakie przyjdzie nam napotkać. Jeśli mamy "szczęście", szczur może zarazić nas trucizną, ale jest na to czar: remove disease. Najlepiej Rata załatwić sztychem od dołu. Zamaszyste cięcia niewiele dają. Pomocne będzie patrzenie w dół (klawisz Del).

Giant Bat - nietoperz. Równie przyjemny, ale tym razem atakujący z góry. Na niego najskuteczniej działają ciosy z boków - im bardziej zamaszyste cięcie, tym większa szansa zabicia gada. Użyj klawisza Ins.

Imp - bardzo niesympatyczny stwór. Potrafi dość skutecznie posługiwać się magią, co dla początkującego gracza oznacza szybki i nieodżałowany zgon, a ponadto nie daje się trafić bronią inną niż srebrna. W pierwszym lochu znajdują się trzy czy cztery takie typki, w tym jednego trzeba koniecznie załatwić. Na szczęście można to zrobić również pięściami i kopniakami. Zwykłą bronią nic nie uzyskamy. Imp ma przy sobie złoto, może też posiadać komponenty magiczne.

Grizzly Bear - niedźwiedź. Często, kiedy odpoczywamy, po kilku godzinach snu widzimy komunikat "there are enemies nearby", co oznacza właśnie nadejście niedźwiedzia. Samorzutnie przedstawiciele tego gatunku raczej nie występują, chociaż niekiedy mogą się przytrafić. Niedźwiedź ma dużą siłę rażenia, na szczęście kiedy atakuje, najpierw staje na tylnie łapy, więc można cofnąć się do tyłu i podejść, kiedy opadnie.

Skeleton warrior - wojownik-szkielet. Potężny przeciwnik, zwłaszcza dla początkujących. Atakuje toporem, więc potrafi zabić dwoma ciosami. Ciężki do trafienia, trudno też zauważyć jak obrywa, gdyż nie cieknie z niego krew, a jedynie sypią się pokruszone kości. Z nim również można stosować taktykę odskoków, ale jego broń ma dość duży zasięg. Najlepiej przyjmuje zamaszyste cięcia na odlew - sztychem niewiele osiągniemy. Nie działa na niego sporo czarów.

To już niestety ostatnie bydlę w tym odcinku, ale nie ostatnie w grze. A teraz garść tipsów z ostatniej chwili.

Podczas wędrówki po podziemiach napotkać można przedmioty o wielkiej wartości zarówno finansowej, jak i użytkowej. Są to znane z pierwszej części artefakty. W stosunku do Areny ich lista została poszerzona, ale część (np. Auriels Bow) pozostała bez zmian. A oto najbardziej kompetentna lista artefaktów:

1.AURIEL'S BOW (łuk Auriela) Kategoria: longbow. Gdy trzymamy go w rękach, zwiększa o 3 wartość AC postaci (działa na całą postać, nie tylko na korpus). Zawiera spory ładunek czarów "Fire" (istnieje możliwość renowacji, gdy zasób się wyczerpie). Zadaje od 2 do 12 ran, niemożliwych do obronienia.

2.AURIEL'S SHIELD (tarcza Auriela) Kategoria: Tower shield. Zwiększa o 3 AC (cała postać). Uodparnia postać na magię i ogień.

3.CHRYSAMERE Kategoria: Claymore (miecz oburęczny). Odbija czary i zwiększa odporność na ogień. Za jego pomocą można rzucić czar "heal". Zadaje od 2 do 18 ran.

4.EBONY BLADE (Hebanowe ostrze?) Kategoria: Ebony Sword. Chroni przed magią, zadaje od 3 do 16 ran. Rzuca czar "death".

5.EBONY MAIL (Hebanowa zbroja płytowa) Kategoria: Plate Armour. Obniża o 9 AC (cała postać). Uodparnia na ogień i magię.

6.KING ORGHNUM'S COFFER (kufer króla Orghnuma) Kategoria: chest. Ulubiony artefakt młodego finansisty. Przynosi od 1 do 100 sztuk złota dziennie.
7.LORD'S MAIL (lordowska zbroja. (to moja! - Lord Yabol)) Kategoria: Plate Armor. Podwyższa AC korpusu o 9. Uodparnia na czary. Można rzucić czar "cure poison". Posiada możliwość samoregeneracji.

8.NECROMANCER'S AMULET (Amulet nekromanty) Kategoria: Robes. Obniża o 9 AC całej postaci. Możliwość samoregeneracji, absorbowania i odbijania czarów. Podnosi inteligencję bohatera.

9.RING OF KHAJIIT (pierścień Khajiit) Kategoria: Ring. Zwiększa o 6 AC całej postaci. Użytkownik pierścienia staje się niewidzialny i nie jest atakowany, chyba, że sam zaatakuje. Pierścień zwiększa prędkość.

10.RING OF PHYNASTER (pierścień Phynastera) Kategoria: Ring. Podnosi AC całej postaci o 6. Uodparnia na czary, truciznę i szok.

11.SKELETON KEY (klucz szkieletu) Kategoria: Key. Raz dziennie otwiera dowolny niemagiczny zamek. Jeśli gracz posiada dużą wartość współczynnika "lockpicking", może otworzyć magiczny zamek.

12.SPELL BREAKER ("łamacz" czarów) Kategoria: Tower Shield. Rozprasza czar rzucony przez przeciwnika. Inne właściwości niezbadane.

13.STAFF OF MAGNUS (różdżka Magnusa) Kategoria: Staff. Zadaje od 1 do 8 ran. Regeneruje Hit Points i Mana Points postaci.

14.VOLENDRUNG Kategoria: Dwarven War Hammer. Zadaje od 3 do 18 ran. Regeneruje kondycję postaci. Rzuca czar "paralisis". Zwiększa siłę bohatera.

15.WARLOCK'S RING (pierścień czarnoksiężnika) Kategoria: Ring. Odbija czary. Zwiększa prędkość postaci. Można rzucać czar "heal".

Tyle o artefaktach. Teraz mała ciekawostka dla tych, którzy znają tą doskonałą grę tylko z demo. Otóż istnieje opcja (w pełnej wersji niedostępna), któa uaktywnia różnego rodzaju "cheaty". Uaktywniamy ją kombinacją Alt-Q. Możliwe są tam dwie opcje. Vampire: zwiększa o 20 wszystkie współczynniki i udostępnia następujące czary:Acidic field, Telekinesis, Calm mortal, Charm Mortal. Można też rzucić czar "levitate", nie tracąc punktów mana. Werething: zwieksza o 40 następujące współczynniki:strength, agility, endurance i speed. Można rzucić czar "lycantropy" nie tracąc PM. W panelu tym występuje jeszcze kilka możliwości, ale ich działanie jest problematyczne (u mnie nie działają).

I jeszcze garść tipsów do pełnej wersji:Kiedy tworzymy czar (w opcji spellmaker)podajmy jako pierwszą literę nazwy znak $. Redukuje to wydatek punktów mana przy rzucaniu czaru do 25 % rzeczywistej wartości. Jeśli jako pierwszy znak wprowadzimy ! (wykrzyknik), będzie można raz dziennie rzucić czar "za darmo". Jeśli wejdziesz do podziemia, gdzie na przeciwko drzwi leży skarb, zrabuj go. Następnie wyjdź z podziemi i wejdź ponownie. Skarb będzie leżał na swoim miejscu. W budynkach, tawernach i gildiach możemy kraść przedmioty. Jeśli już ukradniesz coś, zapisz stan gry, następnie wgraj go z powrotem, a przedmioty te będą leżeć na swoim miejscu (w plecaku też będą). Taka kradzież wiąże się z ryzykiem, można to jednak obejść. W gildii magowskiej kradnie się subtelniej. Rozmów się z sprzedawcą i wyraź chęć kupna akcesoriów magicznych (buy magic items). Wyjdź z "rozmowy" i włącz opcję "inventory". W lewej kolumnie wybierz "wagon", a w prawej "magic items". Wybierz opcję use i kliknij na "SpeelBook". Wyjdź ze SpeelBooka za pomocą opcji exit (nie używaj Esc.). W tym momencie w polu "wagon" ukaże się lista przedmiotów będących własnością gildii. Teraz możesz rabować, ile tylko będziesz w stanie.

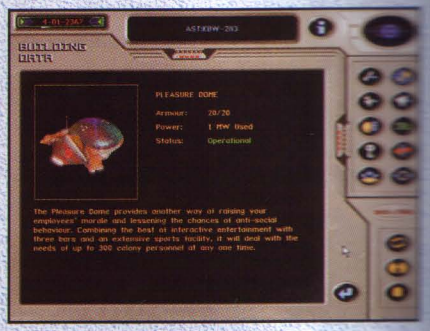
LORD YABOL

W następnym numerze na płytce ponad 20 programów "usprawniających" grę.

Poradnik gracza

FRAGILE ALLEGIANCE

JAK W TO GRAĆ? KRÓTKI PRZEWODNIK KOSMICZNEGO ADMINISTRATORA



KLUCZ DO SUKCESU

Kluczem do sukcesu są: energia (zdobywamy ją poprzez stawianie baterii słonecznych i budowanie reaktorów), populacja (jej przyzwoity poziom zapewniają domy mieszkalne, filtry antyradiacyjne oraz godziwe warunki życia - tzn. powietrze, woda, jedzonko, szpital i rozrywki), bezpieczeństwo wewnętrzne (policja), fundusze (czyli pieniądze za handel i sprzedaż wydobytych minerałów) oraz bezpieczeństwo zewnętrzne (sojusze, pakty, rozbudowany potencjał militarny). Wystarczy teraz utrzymywać stałą równowagę pomiędzy tymi czynnikami (co przypomina slalom po polu minowym pod ostrzałem artyleryjskim) i możemy być pewni wygranej. Przypomnę tutaj (jako aluzję) słowa Winstona Churchilla: "Anglia nie ma wiecznych wrogów i wiecznych przyjaciół. Anglia ma tylko swoje interesy do realizacji".

ZACZYNAMY GRAĆ! TRUDNE POCZĄTKI:

Kolonizacja asteroidu zaczyna się od postawienia CPU. W CPU znajduje się ok. 100 kolonistów posiadających niewielkie zapasy pożywienia, wody, energii i powietrza. Zatem w pierwszej kolejności należy zadbać o to, by zapasy ulegały uzupełnieniu. Należy więc postawić następujące urządzenia: generatory energii (solar panel lub solar generator) i to kilka sztuk, wytwornicę powietrza (air processors), pożywienia (hydroponics plant) i wody (hydration plant). Nie zapomnij o filtrach antyradiacyjnych oraz - jeśli w pobliżu widać inne asteroidy - gravity nullifierze! Potem można pomyśleć o dodatkowych budynkach mieszkalnych, kopalniach i całej reszcie kolonii (szpital, centrum rozrywki i bezpieczeństwa). Klikając na budynku CPU uzyskujemy dane o stanie kolonii: populacji, radioaktywności, stanie energii, wody, powietrza, żywności, bezpieczeństwa oraz czy jest pod nadzorem jakiegoś supervisora.

PAWF

Pod tą dziwną nazwą ukrywają się 4 podstawowe surowce niezbędne do życia kolonii (Power-Air-Water-Food). Dzięki temu posiadając nawet kilkanaście kolonii na asteroidach, będziemy w stanie szybko reagować na niespodziewane wypadki w dowolnej kolonii. Jeśli - obserwując asteroidy na skanerze - wszystkie litery przy danej kolonii świecą się zielono, to nie ma podstaw do niepokoju. Jeśli natomiast któraś z nich zmieni barwę, to potrzebna jest natychmiastowa reakcja.

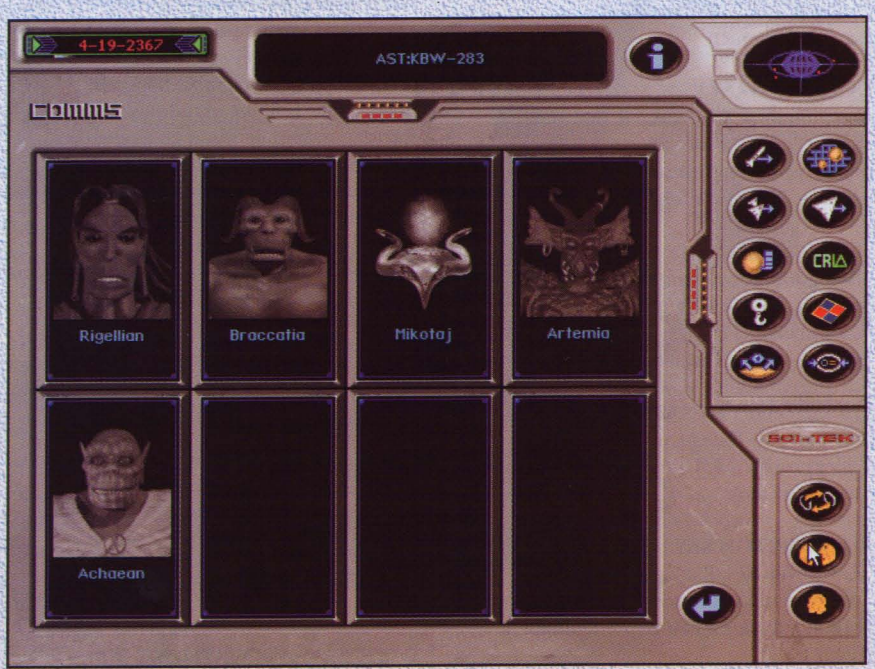
BRAĆ, WYBIERAĆ, BUDOWAĆ

Czym ponadto powinniśmy dysponować na naszej kolonii?

Górnictwo: - dwa rodzaje kopalni: jeśli zaś na asteroidzie występuje nexos lub triaxum, to dodatkowo należy postawić Seismic Penetrator

Systemy defensywne: - photon turret (zwalczają atakujące statki) - anti-missile pod (zestrzeliwują rakiety wroga) - screen generator - pole siłowe osłania budynki - turret optimiser - zwiększa dwukrotnie siłę wieżyczek bojowych

Systemy ofensywne: - floty statków (radzę tworzyć odrębne floty, wyposażone w statki specjalizowane do zwalczania wrogich flot oraz do ataków na steroidy) - missile silo - Weapon Factory (buduje rakiety) - Ship Yard (buduje statki) - Command Centre (wydawanie rozkazów flocie) - Space Dock (musisz mieć Command Centre by go zbudować - stworzysz tam najsilniejsze rodzaje statków bojowych)

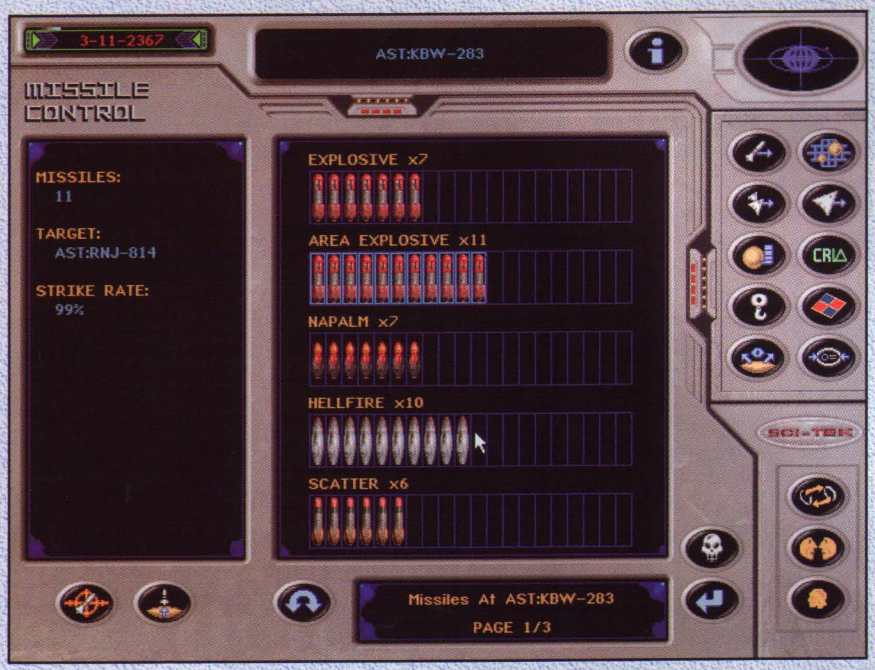


MANY MANY MANY

Ustalanie budżetu kolonii to pierwszy krok jaki musisz uczynić, by rozpocząć kolonizację asteroidu - wiadomo: bez biurokracji ani rusz! Nie postawisz nawet WC (nie licząc CPU, które i tak stawiane jest automatycznie) jeśli przedtem nie rozdzielisz pieniędzy na konta! Aby np. konstruować budowle, musisz mieć pieniądze na koncie "Construction", z kolei "Vehicles" umożliwia rozpoczęcie produkcji pojazdów, itp. W dowolnym momencie możesz przerzucać pieniądze z konta na konto. Jeśli zamierzasz handlować z kupcami lub kupować coś w SCI-TEK (będzie o tym, spoko) musisz mieć też pieniądze nie spoczywające na żadnym koncie, ponieważ tylko takie fundusze możesz wykorzystywać wedle własnej woli. Brak pieniędzy na jakimś koncie automatycznie stopuje wszelkie będące w danym momencie rozpoczęte inwestycje (np. brak cashu w "Missiles" wstrzymuje produkcję rakiet). Po uzupełnieniu konta produkcja równie automatycznie jest wznawiana.

ZAKUPY W BAZIE GŁÓWNEJ (SCI-TEK)

Ponieważ nie wszystkie przydatne w naszej pracy elementy są dostępne w podręcznym magazynie, będziemy od czasu do czasu zmuszeni do robienia zakupów w centrali korporacji. Jak tego dokonać? Przede wszystkim musimy posiadać nieco "wolnych" pieniędzy, tzn. nie spoczywających na żadnym koncie. Zwróć też uwagę na smutny fakt, iż w bazie głównej kupujemy często nie tyle sprzęt, co... PATENT (technologię) na jego wykonanie (z reguły są to spore kwoty), zaś sprzęt i tak musimy wytwarzać u siebie i to bynajmniej nie za darmo! Uwaga: część zakupionych produktów pojawi się (wraz z najbliższym transportowcem) w Waszym magazynie, część zaś zostaje automatycznie wdrożona do produkcji i nie widać ich w żadnym spisie (np. turret optimiser czy roboty



fabryce). Nie bójcie się więc, że to jakieś zekłamanie w programie.

TATKI

atki konstruujesz i wyposażasz sam. udno mówić o konkretnym uzbrojeniu statki bowiem posiadają "hardpoints" czyli kby miejsca (zaczepy) na zamocowanie oni, które możesz wedle swej woli pełniać rozmaitymi działkami laserowymi y plazmowymi, bombami, minami, rczami itp. itd. Dzięki temu ten sam typ atku raz może być używany jako myśliwiec, następnym razem jako bombowiec. Ale e ma możliwości przezbrojenia już raz posażonego w broń statku. Statkami ożesz sterować pojedynczo lub też omadzić je we floty o praktycznie wolnej liczebności. W obu wypadkach nie erujesz statkiem w walce, a tylko wybierasz u rodzaj strategii - np. przechwytywanie, ak na asteroid wroga, obrona bazy itp. obre są statki powyżej Destructora.

AKIETY

waga: rakiety służą głównie do ataku na teroidy wroga lub (od biedy) zwalczania go floty na orbicie jakiegoś asteroidu tomówka lub mega-missile w ten teroid). Zasadniczo im droższa rakieta m lepsza. Najgroźniejsza to mega-missile - zwala asteroid na kosmiczny kurz! Kupcy rzedają czasem broń - warto zaopatrzyć ę w te rodzaje rakiet, których nie możesz ogóle produkować (np. Meat Eater issile). Ale uwaga - niektóre z tych głowic zą do zwalczania tylko konkretnej rasy bcych i są nieskuteczne na innych rogów! Celny atak głowicą Virus-Missile woduje stuprocentową zagładę każdej atakowanej kolonii (choć nie od razu), na dodatek trwale skaża asteroid. Jedynym unkiem na taki atak jest ombardowanie zarażonego asteroidu zez Anti-Virus Missile. Atakując rakietami p wcześniej "missile guidance" (zwiększa anse trafienia w cel) oraz "missile bay-tension" - podwaja pojemność silosów większa ich szybkostrzelność.

AGENCI & SUPERVISORZY

Supervisor to osobnik (lub osobniczka), która będzie zarządzać daną kolonią wedle swojego widzimisię. Naturalnie to ty sam wyznaczasz mu zakres obowiązków (np. zapewnienie kolonii odpowiedniej ilości energii i żywności). Supervisor będzie się zwracał do Ciebie w momentach gdy natrafi na problem, z którym nie może sobie poradzić (np. brak funduszy na jakimś koncie). Za swą pracę supervisor pobiera pensję z konta "Personnel" - dbaj więc by były tam pieniądze, inaczej gość po prostu machnie ręką na wszystko i wróci do domu. Supervisora możesz w dowolnym momencie zwolnić lub nawet... uwięzić!
Agenci służą do misji szpiegowskich, sabotaży na wrogich asteroidach itp. Są wprawdzie kosztowni i często zawodzą - ale czasem jeden taki człowiek potrafi zniszczyć całą kolonię Obcych. Oni również pobierają pensję z konta "Personnel". Im więcej czasu dasz im na wykonanie misji, tym większa szansa jej powodzenia (ale i odpowiednio większe honorarium).

Supervisorzy i agenci sami zgłaszają się do Ciebie w miarę upływu gry.

POSZPIEGUJMY

Zbuduj Satelite Silo i wytwórz w nim kilka satelitów szpiegowskich. Gdy zlokalizujesz obcą kolonię wyślij w jej kierunku satelitę szpiegowskiego. Odtąd będziesz mógł obserwować jej rozwój. Rzecz jasna istnieje zawsze szansa, że satelita zostanie wykryty i zniszczony. Twoi ludzie również sami niszczą cudze satelity zwiadowcze. Ale uwaga: gdy masz podpisany pakt o nieagresji i zniszczysz satelitę rasy, z którą masz zawarty pakt, to traktowane jest to jako złamanie umowy (i zwykle słono kosztuje).

HANDEL

Co jakiś czas przybywa do Ciebie jakiś niezależny kupiec. Warto kupować od nich farmaceutyki - przydadzą się do zwalczania kosmicznych zaraz. Patrzcie też jakie ceny oferują na dany towar - niekiedy płacą dużo lepiej niż TetraCorp za minerały, zaś często to, co jeden sprzedaje tanio, drugi kupi za cenę wyższą o dwieście procent. Szczególnie cenni są kupcy handlujący bronią - sami wiecie czemu.

DYPLOMACJA

Zawieraj tajne pakty o nieagresji z wojowniczymi rasami. Negocjuj duże kary za złamanie traktatu (naturalnie jeśli zamierzasz ich przestrzegać!). Wchodź w sojusze militarne ze słabymi rasami przeciwko tym silnym - gdy wspólnie pokonacie wroga, nie będziesz miał problemu z wytłumaczeniem sojusznikowi, kto tu teraz rządzi.

KILKA WSKAZÓWEK:

- Klikając na rusztowania otrzymujemy ilość czasu, jaka dzieli nas od końca budowy danego obiektu. - niskie morale objawia się dezercjami, strajkami, a potem wybuchają rozruchy (social unrest): giną pieniądze (nawet setki tysięcy!), buntownicy kradną np. krążownik i dezerterują, itp. - posiadając sporo ludzi w kolonii bogacisz się - ich podatki zasilają budżet! - w razie ataku wroga zgłaszaj protest do swego ambasadora; wprawdzie zwykle to nic nie daje, ale... - możliwe jest przypisanie kolejnych asteroidów (niekoniecznie skolonizowanych) do klawiszy funkcyjnych, dzięki czemu szybko można przełączać się na wybraną planetoidę; robi się to następująco: wejdź w tryb mapy nieba, kliknij na wybrany asteroid, po czym trzymając wciśnięty Shift stuknij w wybrany klawisz funkcyjny - gdy naciśniesz CTRL i wskażesz kursorem na jakąś ikonę uzyskasz informację o jej funkcji - wynajmuj supervisorów jeśli masz więcej niż jedną kolonię, inaczej szybko się pogubisz! - wydobywanie triaxum, nexos orax produkcja głowic nuklearnych wywołują wzrost radioaktywności na asteroidzie.

Mac Abra

SOLUCJE

A.D. 2044 LK AVALON (017) 522707

Spójrz w lewo. Popatrz na stół. Obok nogi krzesła zobaczysz łyżkę, zabierz ją. Popatrz na blat stołu. Z miski z jabłkami weź zapałki. Użyj jabłka. Użyj tabletek. Popatrz na wazę z zupą, otwórz ją i użyj na niej łyżkę. Podejdź do przesłony, użyj czujnika wypełnienia żołądka. Idź schodami do WC. Popatrz na umywalkę. Popatrz na lewą ścianę. Zabierz lusterko i popatrz w dół. Obok butów gumowych znajdziesz żeton, a za muszlą klozetową - gazetę. Weź gazetę i zejdź z powrotem na dół. Podejdź do słupka, wciśnij przycisk i popatrz na posłanie obok kolumny. Weź papierosy wyciągnij jednego z paczki. Popatrz na papierosa, użyj na nim zapałek. Podejdź do drzwi wyjściowych, użyj zapalonego papierosa na czujniku dymu. Gdy włączy się alarm i wejdzie robot, skieruj kursor na usta robota i przytrzymaj go, aż się zmieni w usta - teraz wciśnij lewy przycisk myszy. Wyjdź, za drzwiami obróć się w prawo. Podejdź do zapory, użyj na jej słabym punkcie lusterka. Idź do apteczki na ścianie, wyciągnij z niej maskę przeciwgazową. Cofnij się do drzwi oznaczonych koszami, wciśnij przycisk na prawej ścianie. Wejdź do środka. Podejdź do pojemnika na chleb i otwórz go. Wyciągnij z niego kłębek nici. Obróć się dwa razy w prawo i otwórz klapę pojemnika poniżej hasła na ścianie. Po użyciu maski przeciwgazowej, wejdź do otwartego przejścia.

Po znalezieniu się w kuble popatrz na pomieszczenie. Podejdź do wózka. Włącz hamulec ręczny. Popatrz ponad wózek. Weź z wózka pogrzebacz. Obejdź wózek i popchnij go. Podnieś kamień. Popatrz na to, co jest pod nim. Zabierz mysz. Popatrz w lewo. Otwórz drzwi. Idź prosto i dwa razy w lewo. Otwórz szufladę biurka. Weź młotek z szuflady. Popatrz na blat warsztatu z wiertarką. Włącz wiertarkę. Umieść żeton na podstawce. Weź przewiercony żeton. Popatrz na żeton. Użyj nici na dziurce żetonu. Idź dwa razy do tyłu, w prawo, do przodu, w prawo. Obejrzyj dokładnie wiadro obok warsztatu. Z wiadra weź metalowy bolec. Idź schodami na górę. Obejrzyj szafę, znajdziesz pod nią klucz. Otwórz dolne drzwiczki szafy, gdzie znajdziesz rękawicę. Użyj klucza na zamku w kracie.

Po przejściu przez kratę znowu jesteś w pomieszczeniu z pojemnikami zsypowymi. Wejdź do zsypu jeszcze raz. Podejdź do pieca i używając rękawicy otwórz go. Użyj elektrostrażnika we wnętrzu pieca. Idź znowu przez drzwi, schody i kratę. Wyjdź na korytarz i ponownie podejdź do apteczki. Obróć się. Popatrz na drzwi do komisariatu 'MO'. Użyj myszy na szparze do wrzucania. Wejdź do komisariatu. Podejdź do biurka. Zgaś lampkę przyciskiem na podstawie. Otwórz szufladę biurka, zabierz z niej klucz elektromechaniczny. Podejdź do aresztu. Użyj klucza na zamku poniżej napisu 'ARESZT'. Popatrz przez kraty. Użyj pogrzebacza na leżącej kartce. Podejdź do biurka, nad którym znajdują się monitory. Popatrz na drzwiczki biurka i wybierz kombinacje z kartki (3,8,7,1). Ustaw obydwie dźwignie w górę. Wyjdź z komisariatu. Wciśnij przycisk obok drzwi na przeciw komisariatu. Wejdź przez otwarte drzwi do środka. Idź do przodu, a potem popatrz na lewo. Odszukaj szafkę sterującą. Otwórz szafkę. Użyj żetonu na nitce w szparze. Wciśnij klawisze, tak by ich symbole ułożyły się w słowo 'DANKA'.

Podejdź do windy i otwórz ją. Wejdź do środka. Obróć się w prawo. Otwórz szafkę sterownika. Jedź na pierwsze piętro. Idź prosto. Wciśnij przycisk na tablicy. Idź prosto. Weź linę. Wróć do windy. Jedź na trzecie piętro. Użyj liny na słupku z lewej strony. Idź do przodu. Odwiąż linę. Idź prosto. Użyj gazetę na prawym krześle. Wejdź na krzesło. Zabierz klucz. Zabierz gazetę. Użyj klucz na drzwiach. Otwórz drzwi. Wejdź do środka.

Idź na lewo. Podejdź do płaskorzeźby. Zabierz dłuto, Idź dwa razy do tyłu. Idź na lewo. Podejdź do biurka. Weź przepustkę z szuflady. Użyj dłuto na zamkniętych drzwiczkach. Z biurka weź legitymację partyjną. Użyj przepustkę na blacie roboczym biurka. Idź do pieczątkarki. Połóż w niej przepustkę. Użyj żeton na nitce. Zabierz przepustkę. Idź do windy. Jedź na pierwsze piętro.

Idź prosto. Idź na lewo. Użyj kołatki. Daj legitymację oraz przepustkę strażniczce. Idź przez otwarte drzwi. Idź do pojemnika. Użyj pogrzebacz na uchwycie. Zabierz rękawicę z pojemnika. Idź do drugiego skafandra. Użyj rękawiczki na zameczku. Weź pilot. Idź do drzwi antyradiacyjnych. Użyj pilota na czujniku podczerwieni. Weź dwie złączki. Podejdź do drugiej przesłony. Włóż odpowiednio obie złączki. Wciśnij przyciski po kolei od najmniejszej do największej liczby boków narysowanych figur. Idź do środka. Weź kamień obok silnika. Popatrz na panel sterujący. Z lewej strony leży klucz, weź go. Użyj klucz na zameczku szafki ściennej. Wciśnij w szafce zielony przycisk. Idź do małej windy wewnętrznej. Użyj młotek na skobelku. Wejdź do windy. Użyj kamień na trzecim przycisku sterownika windy (jeśli nie trafisz w przycisk, wyjdź z windy, weź kamień i powtórz całą czynność aż do skutku). Na górze użyj metalowy bolec na otworze w gałce. Przekręć bolec. Otwórz klapę. Wejdź do środka.

Użyj zapałki. Wciśnij zielony przycisk. Idź do szafki pomiarowej. Otwórz szafkę. Użyj pogrzebacz na materiale radioaktywnym. Weź buteleczkę z fosforem. Odejdź od szafki. Popatrz na prawo. Użyj młotek na sztucznym kamieniu. Zabierz zwierzątko. W windzie wewnętrznej użyj hamulec. Na dole weź kamień i idź do windy głównej. Jedź na trzecie piętro. Idź do dyrektoriatu archeologii. Idź do obrazu obok biurka. Otwórz biurko. Użyj buteleczkę z fosforem na czujniku. Otwórz sejf. Zabierz z sejfu zapalniczkę. Idź do windy głównej. Jedź na drugie piętro.

Idź do komisariatu MO. Użyj karalucha na szparze do wrzucania. Wejdź do komisariatu. Idź do biurka. Otwórz tytanowe drzwiczki. Weź nóż wojskowy. Idź do windy głównej. Jedź na pierwsze piętro. Idź do windy wewnętrznej. Jedź w ciemności. Idź prosto. Popatrz na szafkę. Idź prosto. Użyj noża na płóciennej atrapie krajobrazu. Idź na zewnątrz.

Użyj linę na ostrokole muru. Wdrap się po linie. W ogrodzie idź do ławki. Idź do domu (nie przez mostek). Pod mostkiem idź prosto. Idź do tyłu. Popatrz na paprotkę. Weź polana drewna. Idź na mostek. Popatrz na lewą donicę. Weź kluczyk. Użyj kluczyk na zamku w drzwiach. Idź do środka. Popatrz na prawo. Otwórz drzwi. Wejdź do salonu. Idź do stołu. Idź na sofę. Użyj lupę obok nogi krzesła. Weź drucik.

Idź do przedpokoju. Użyj lupę na boku fontanny. Użyj klucz sześciokątny na zaworze. Weź mokry nabój. Idź do drzwi, gdzie wiszą tarcze. Otwórz tarcze. Weź latarkę oraz bezpiecznik. Popatrz na bezpiecznik. Użyj drut na bezpieczniku. Wstaw naprawiony bezpiecznik z powrotem. Idź do salonu. Popatrz na lewo. Idź do kominka. Użyj polana drewna i gazetę we wnętrzu kominka. Popatrz na papieros. Użyj zapalniczkę na papierosie. Zapalony papieros użyj we wnętrzu kominka.

Idź na środek salonu. Otwórz drzwi do gabinetu. Użyj lupę na pufie. Popatrz na prawo. Weź baterię. Popatrz na latarkę. Otwórz latarkę. Wsadź baterię do latarki. Wejdź na pufę. Obróć się. Weź wiszącą na ścianie dubeltówkę. Idź do biurka. Popatrz przez lupę na spód biurka. Użyj latarkę pod blatem biurka. Wciśnij przycisk. Idź do regału. Zabierz książkę z półki. Popatrz na książkę. Otwórz książkę. Przewróć kartkę. Wyrwij kartkę. Wyjdź z domu. Idź do altanki. Użyj zegar słoneczny. Wejdź na zegar. Weź sznur. Zejdź z zegara. Otwórz bramkę wejściową. Idź na zewnątrz. Odwiąż sznur z ostrokołu. Idź do domu przez bramkę. Idź do salonu. Połóż mokry nabój obok fotografii z prawej strony. Popatrz na wnętrze kominka. Użyj wyrwaną kartkę na ogniu. Popatrz na kartkę. Popatrz na odkrytą kombinację szyfru. Weź suchy nabój z półki obok fotografii. Popatrz na dubeltówkę. Otwórz dubeltówkę. Włóż nabój. Idź do gabinetu. Idź do regału. Popatrz na dziurkę po książce. Ustaw kółko szyfrowe w pozycji neutralnej (znacznik na godzinę 12) i przekręć zgodnie z kombinacją z kartki. Idź do windy. Jedź na dół. Użyj dubeltówkę na robocie. Użyj liny przywiązując je do regulatorów po obu stronach drzwi. Idź do laboratorium genetycznego. Idź do przekładni. Użyj lupę na liczniku.
Ustaw: odpady - 0 %, Y (przebieg zwrotny) - 50%, X - 50%. Po prawej stronie ustaw przepływ neutralnej masy chromosonowej na 100%.

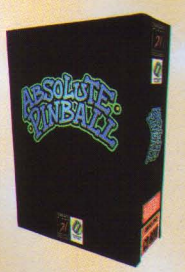
Konkursy

ajcie na stronie z konkursami. Powstała ona na Wasze wyraźne życzenie, a także dzięki wcieleniu kilku pomysłów, które dawna już unosiły się w atmosferze w okolicach naszej redakcji. Tak więc zapraszamy do wygrywania! Od razu powiem, że elimy tę stronę na dwie zasadnicze części: redakcyjną, gdzie zamieszczone zostaną konkursy powstałe z naszej inicjatywy dystrybuujące" nagrody, które kombinujemy dla Was sami; druga część natomiast to różnego rodzaju "przedsięwzięcia zane", wspólne redakcji CD-Action i innych firm, na przykład dystrybutorów i producentów programów. Przystępujemy do czy.

JPIERW KONKURS, ZA BRAK ROZWIĄZANIA KTÓREGO GLIBYŚCIE, Z POWODU PEWNEGO RODZAJU "ZADAWNIENIA" EĆ DO NAS PRETENSJE. ALE SPOKOJNIE - CO SIĘ ODWLECZE NIE UCIECZE: STRARODAWNA MAKSYMA MĄDROŚCIOWA ZCZE NIGDY NIE BYŁA BARDZIEJ PRAWDZIWA NIŻ DZISIAJ. BOWIEM OBIECALIŚMY WAM 10 PŁYTEK, TYMCZASEM ELIŚMY ICH DO ROZLOSOWANIA OSIEMNAŚCIE! LISTA GRODZONYCH (W KOLEJNOŚCI POSTMODERNISTYCZNEJ, LI DOWOLNEJ):

a Tatarelis z Zamościa,
nisław Zając z Opola,
rcin Kosiedowski ze Starogardu Gd.,
nowefa Śliwińska z Płocka,
nasz Krutul z Białegostoku,
chał Krawczuk z Sanoka,
mon Kobalczyk z Piotrkowa Tryb.,
nna i Andrzej Balec z Olkusza
kasz Szydłowski ze Świebodzic,
weł Bogdzio z Wrocławia,
anta Olejak z Bielsko-Białej,
am Kokot ze Szczecina,
kadiusz Okrojek z Łodzi,
tr Kuczyński z Polic,
zy Pilch z Tarnowa,
rcin Szczęsny z Płocka,
gmara Krzywicka z Gliwic,
ysztof Gajewski ze Szczecina.

DRUGI KONKURS DOTYCZYŁ PROGRAMÓW STWORZONYCH PRZEZ FIRMĘ 21ST CENTURY ENTERTAINMENT ORAZ KWESTII KOMPUTEROWYCH PINBALLI W OGÓLE. NAGRODĘ W POSTACI PROGRAMU ABSOLUTE PINBALL OTRZYMUJE:



Izabela Pilch z Tych.

TRZECI KONKURS ZALICZA SIĘ DO DRUGIEJ KATEGORII - "ZWIERZAKI" PRZYGOTOWALIŚMY BOWIEM WSPÓLNIE Z PRODUCENTEM PROGRAMU, FIRMĄ WINDPOL. NAGRODZENI TO:

Agnieszka Kuczyńska z Olsztyna,
Michał Słowiński z Kozienic,
Maciej Łaski z Malborka,
Mariusz Maszkiewicz z Grójca,
Agnieszka Oleśniewicz z Zielonej Góry.

NO I KOMUNIKAT SPECJALNY - DODATKOWY, POZAKONKURSOWY EGZEMPLARZ "ZWIERZAKÓW" WYŚLEMY DO:

sympatycznych dzieciaków z kl. VIIIe ze Szkoły Podstawowej Nr 1 z Szydłowca

(pewnego jesiennego dnia przyszła do nas taka fura listów i kartek od nich, że postanowiliśmy jakoś wynagrodzić im ten "zbiorowy wysiłek").

---

az przystępujemy do ogłoszenia wych okazji do zdobycia nagród. rwszy konkurs związany jest z... nem, który wchodzi na ekrany skich kin - Wyspa Dr Moreau. Do grania są ekstra przedmioty oraz zież z motywami z tego bardzo mplowanego ze światkiem nputerowym obrazu. Szczegóły jdziecie na stronie 85 tego numeru -Action.

ejny konkurs dotyczy programu ernet firmy Windpol (recenzja na nach 10-11 niniejszego "actiona"). wygrania pięć pełnych, nercyjnych wersji programu. Przed Wami trzy, adekwatne do "materii", zadania:

1. Co oznacza skrót WWW?
2. Podaj nazwę przynajmniej jednej przeglądarki internetowej.
3. Podaj adres naszej e-mailowej skrzynki internetowej.

Trzeci konkurs jest baaaardzo poważny. Wymaga zaangażowania, ale uważamy, że jest ekstra, atrakcyjny i bardzo twórczy. Widzicie ten program, nazywa się Games Factory, wypuścił go na rynek Europress (opis na stronach 20-21 w tym numerze CD-Action). Program służy do "produkowania" gier. Przy jego pomocy można stworzyć ładne i interesujące platformówki, strzelanki.

Zadanie dla Was - wykorzystajcie jakiś program do tworzenia gier (na przykład znany Klick and Play, który dostępny jest już w Polsce lub demo zamieszczonego na stronach tego CDA wspomnianej Games Factory) i zróbcie jakąś prostą, zabawną, niekoniecznie długą i posiadającą wiele poziomów czy misji gierkę. Stawka jest wysoka - pełna wersja potężnego pakietu Games Factory wraz z książką i zestawem paru gier Europressu.

Na prace czekamy do końca marca.

ZAKOŃCZENIE PRZYPOMNIENIE I UZUPEŁNIENIE INFORMACJI O KONKURSIE NA TEMAT PROGRAMU IMAGINE, KTÓRY OSILIŚMY WE WRZEŚNIU. DO WYGRANIA - IMAGINE 4.0. CZEKAMY NA PRACE DO KOŃCA STYCZNIA. MUSIMY POWIEDZIEĆ, ŻE KTÓRE PRZYSZŁY DO TEJ PORY WYGLĄDAJĄ NIEŹLE I SĄ ZROBIONE NA PROFESJONALNYM POZIOMIE. ALE NIE MARTWCIE SIĘ ŚRÓD ZWYCIĘZCÓW ZNAJDZIE SIĘ TEŻ ZAPEWNE MIEJSCE DLA AMATORA, KTÓRY "WYSKROBAŁ" JEDYNIE JAKIŚ MAŁY, OMNY OBIEKCIK.

DWA W JEDNYM

AlfaTwina otrzymaliśmy od firmy: HMS, Opole, ul. Krakowska 41A, tel. (077) 547413, e-mail: hmsop@hotmail.com

Mały ale jakże pożyteczny drobiazg. Dzięki ALFA TWIN nareszcie wszyscy mają równe szanse w zabawie. To jedna z tych rzeczy, na widok której mówisz: "do licha, jak ja kiedyś mogłem bez tego żyć?".

Nieduża acz dokuczliwa wadą typowego PC-ta jest możliwość podłączenia tylko jednego joysticka na raz. Istnieje przecież mnóstwo gier, które umożliwiają jednoczesną grę dwóch osób - ale cóż z tego skoro któryś z użytkowników komputera musi zadowalać się "protezą" w postaci klawiatury? I jak potem obiektywnie stwierdzić kto jest lepszy w takim np. Kick Off 3, skoro przegrywający gracz zawsze może stwierdzić "no wiesz, ale gdybym TEŻ mógł używać joya to wtedy dopiero bym ci pokazał kto tu naprawdę potrafi grać". I co z tym zrobić? Należy pofatygować się do sklepu, wsupłać nieco gotówki, nabyć przystawkę Alfa Twin i... nagle "życie stało się proste". Od tej chwili można podłączyć do naszego komputera dwa joysticki na raz (ew. joystick i joypad). Urządzenie to bez kłopotu współpracuje z każdym komputerem klasy PC, od XT do Pentiuma. Ponieważ jego kabel liczy niemalże 2 m długości, a urządzenie działa na zasadzie "plug and play", to nie powinno być problemu z jego instalacją. Joysticki podłączamy do bocznych wyjść Alfa Twin. Do wyboru mamy dwa tryby pracy: w pierwszym z nich (1 player + auto switch) komputer obsługuje tylko jeden z podłączonych joysticków - ten, w którym (jako w pierwszym) nacisnęliśmy fire. Drugi joystick jest ignorowany. Tryb ten sygnalizowany jest przez zielona diodę. W drugim trybie Alfa Twin obsługuje jednocześnie oba joysticki, a sygnalizowane jest to przez diodę czerwoną. Standardowo ustawiony jest "1 player", ale użytkownik w dowolnym momencie może sam (poprzez przestawienie przełącznika zamontowanego na górnej płycie obudowy) zmienić sposób działania tej przystawki. Tym niemniej radzę to czynić tylko i wyłącznie przy wyłączonym komputerze, ponieważ inaczej komputer w najlepszym wypadku może się zawiesić. W trybie pracy dwu-joystickowej komputer traktuje każdy joystick jako dwuprzyciskowy. Jeśli masz podłączony joystick o nieco bardziej rozbudowanych funkcjach (przepustnica, dodatkowe przyciski fire) i grasz samodzielnie to (aby wykorzystać jego dodatkowe funkcje) musisz ustawić tryb "1 player + auto switch".

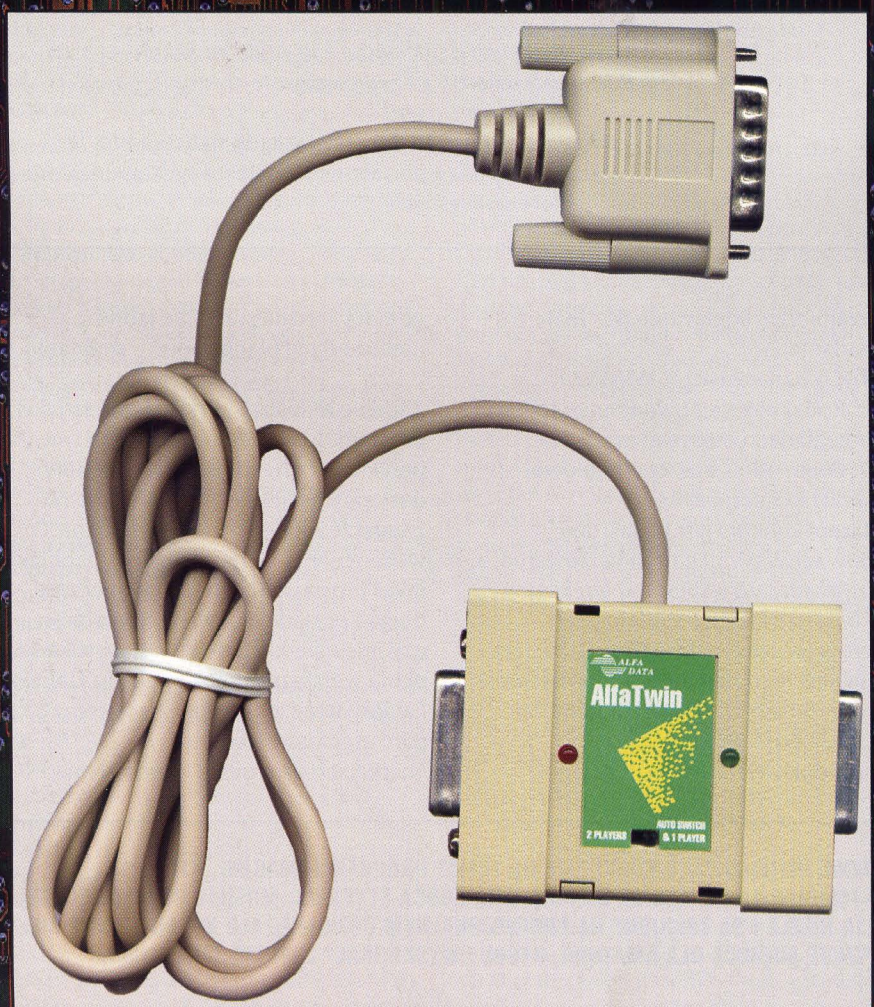
Alfa Twin posiada jeszcze jedną cenną właściwość: do każdej przystawki można bez problemu dołączyć... taką samą przystawkę (w sumie na raz mogą być podłączone 3 Alfy, a to oznacza 4 podłączone joysticki!). Nie oznacza to jednak, że tym samym z komputera może korzystać więcej niż dwóch graczy jednocześnie. Komputer tak czy siak "widzi" maksymalnie tylko dwa joysticki. Po co więc podłączać dodatkowe przystawki? Otóż jeśli posiadamy kilka rozmaitych specjalizowanych "wajch" (do symulatorów, do bijatyk,) to możemy dzięki temu uniknąć ciągłego mieszania przy kablach, tego nieustannego wyłączania i włączania wtyczek z gniazdka, co jest przecież męczące, niewygodne i nie wpływa dodatnio na żywotność komputera.

Jeśli idzie o test praktyczny, to wszystko działało dokładnie tak, jak opisano w instrukcji. Komputer rozpoznawał dwa joysticki na raz i obsługiwał je bez najmniejszego problemu w rozmaitych grach. Podobna sytuacja była w trybie "1 player". Za każdym razem, po naciśnięciu fire A, komputer posłusznie obsługiwał wybrane urządzenie. Alfa Twin wykonana jest bardzo solidnie, a jedynym zarzutem pod jej adresem jest... raczej nieciekawa kolorystyka! (czyli jak widać zarzuty są w najlepszym wypadku trzeciorzędne, co dobrze świadczy o produkcie).

* * *

Alfa Twin jest niewątpliwie urządzeniem bardzo przydatnym, choć nie musi znajdować się w obowiązkowym wyposażeniu każdego gracza. Ale ci, którzy lubią grać we dwoje, i zakupią tę przystawkę, na pewno szybko odkryją, że dobrze im znane gry, obsługiwane z dwóch joysticków, ujawniły nagle swój dodatkowy wymiar i znacznie zyskały na grywalności. Tym, którzy jeszcze się wahają mogę - gwoli zachęty - podpowiedzieć, iż moją opinię podzielali recenzenci zwielu zachodnich gazet komputerowych, a redakcja angielskiego "CD ROM TODAY" przyznała mu w czerwcu 1995 zaszczytny tytuł "najlepszego zakupu". Nie wiem wprawdzie czy chodzi tu o "zakup roku", czy "zakup miesiąca", ale tak czy siak to już coś znaczy; szczególnie że Alfa Twin uzyskało 4 na 5 możliwych gwiazdek. Mogę więc polecić tę przystawkę każdemu graczowi posiadającemu dwa joysticki, ze szczególnym uwzględnieniem zwolenników gier akcji (karate, zręcznościówki, symulatory sportowe).

PETER PAN



Patrz - patche!

Stała i ostra konkurencja na rynku gier oprócz zalet (coraz lepsze gry za te same pieniądze) ma też wady. Konieczność wyprzedzenia konkurencji, czy ukończenia gry w określonym odgórnie terminie (bo np. trzeba KONIECZNIE rozpocząć sprzedaż przed świętami) sprawia, że niekiedy produkt jaki otrzymujemy nie jest tak dopracowany i dobry jakby mógł być, gdyby tylko dać programistom jeszcze miesiąc czy dwa na dogłębne przetestowanie produktu, czy optymalizację kodu gry. Na szczęście konieczność dbania o dobrą markę firmy owocuje powstawaniem poprawek do gier (są to właśnie tytułowe patche), które eliminują większość wcześniej przeoczonych usterek, a niekiedy nawet rozbudowują finalną wersję programu o dodatkowe opcje. Niekiedy patche służą też do lekkiego oszukiwania gry (na korzyść gracza), poprzez np. zmianę parametrów bohatera gry, zwiększenie stanu posiadanej przez niego gotówki, itp. Te zwykle są już jednak dziełem rozmaitych programistów-fanatyków spoza "stajni" danej firmy i noszą nazwę "trainerów" (program modyfikuje grę po jej uruchomieniu) i "save-game edytorów" (poprawki wprowadzamy do zgranego stanu rozgrywki). Poniżej znajdziecie opis kilku wybranych (i naturalnie zawartych na kompakcie) patchów do najnowszych przebojów oraz gier z gatunku "stare ale jare". Życzę miłej zabawy w tak ulepszone gierki!

OGRE

C&C

- poprawia granie przez modem pod kontrolą Windows'95, poprawia błąd gry przy sprzedaży silosów, zmienia błędnie ustalony koszt wytworzenia wieżyczki dla NOD.

DIABLO

- edytor save-game'ów. Modyfikuje parametry gracza (strenght, vitality, magic, dexterity) oraz ilość posiadanej gotówki.

MIGHT & MAGIC 5

- poprawia współpracę gry z Soundblasterem.

REDALERT

- edytor save-game'ów. Zwiększa zapas posiadanej gotówki lub wydobytych surowców.

SCORCHED PLANET

- optymalizuje kod gry (tzn. przyśpiesza jej działanie, co powinno ucieszyć posiadaczy nieco słabszych maszyn).

WARCRAFT 2 (TRAINER)

- wszystkie cheaty, nieskończone złoto, olej i drewno.

SYNDICATE WARS

- trainer (dowolna ilość gotówki, nieśmiertelność, broń ma zawsze 100% amunicji).

TOMBRAIDER

- trainer.Modyfikuje praktycznie wszystkie parametry bohaterki, umożliwia przejście na następny etap gry w dowolnie wybranym momencie.

WARCRAFT 2

- optymalizacja gry w trybie sieciowym, poprawia funkcjonowanie czaru "Exorcism".

BATTLEGROUND: WATERLOO

- nagrywa "Battle files" na twój dysk twardy.

SHATTERED STEEL -

poprawia m.in. autodetekcję kart muzycznych, problemy z instalacją oraz umożliwia save/load gry w trybie multiplayer.

Wszystki patche i poprawki, o kórych przeczytaliście powyżej, znajdziecie na naszych krążkach. To jest chyba dobre miejsce, aby popisać nie tylko o poprawkach do różnych gier, ale też poprawić co nieco, co się wcześniej napisało w Actionie, a co okazało się niezgodne z prawdą. Chodzi przede wszystkim o sprostowanie informacji o dystrybutorach opisywanych przez nas produktów w Polsce. W numerach listopadowym i grudniowym nie napisaliśmy o niektórych z nich. Niniejszym, tytułem sprostowania, to czynimy. Zatem firma CD Projekt jest dystrybutorem na Polskę następujących gier: Archimedean Dynasty, Discworld 2, Shattered Steel. Z kolei Marksoft wypuścił w Polsce: American Civil War, Pinball Construction Kit (kosztuje 99.00 zł.), Absolute Pinball (89.00 zł), Harpoon Classic'97 (cena na tel.) - przy okazji tego produktu Interactive Magic: w lutym spodziewajcie się obszernej recenzji tej gry. Dystrybutorem gry TimeLaps w Polsce jest firma Techland. Optimus wydał w naszym kraju grę firmy Gametek Net:Zone. Dzięki IPS-owi natomiast będziecie mogli w Polsce kupić następujące gry: Gene Wars, Scorched Planet, Broken Sword, Hardline.

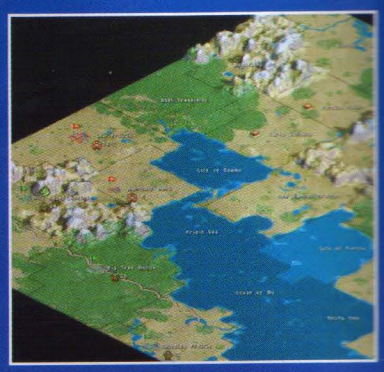
Hellbender

Microsoft

STEROID nieśmiertelność
IMPUMPD wszystkie bronie
URDEAD# daje wybraną przez Ciebie broń (# - to cyfra, której przyporządkowana jest dana broń)
TOTLPWR zwiększenie energii o 100%
MAXMEUP pełne opancerzenie
AUNTEM# przeskoczenie gracza na planetę od 1 do 8
IMSTUCK ominięcie danej misji i przejście do następnej planety

Deadlock

Accolade



Wciśnij **CTRL-F1**, aby włączyć cheat window, następnie wpisz:

MAKE IT SO - co da Ci 1,000 punktów i zwiekszy ilość zasobów na danym terytorium o 100 jednostek
FRODO - pozwoli ukończyć obecny projekt badawczy
GOHTI - zwiększa do maksimum populację danego terytorium
TOUCHE - widok dowolnej sceny końcowej

Mortal Kombat III

Acclaim

Użyj tych komend, aby rozpocząć grę.

MK3 12345	wysokie postacie
MK3 54321	miniaturowe postacie
MK3 1111	miniaturowe, płynące postacie
MK3 1995	Walka Niewidzialna
MK3 9966	"Tryb Lustra"
MK3 0666	włączenie dymu
MK3 1000000	włączenie Shao i Monty (tylko w trybie dwóch graczy)

Chasm

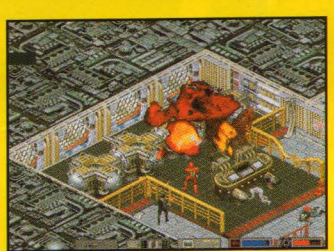
Action Forms

W trakcie gry (wersja demo) wciśnij ESC i wpisz:

CHOJIN	jesteś nieśmiertelny
WEAPON	dostaniesz wszystkie typy broni i amunicji
AMMO	dostaniesz "full" amunicji
INVISIBLE	niewidzialność
KILL	likwidacja wszystkich potworów
FREEZE	zamrożenie potworów

Crusader: No Regret

Origin/Electronics Arts



Podczas zabawy wprowadź:

JASSICA16	= wypróbuj i zobacz :)
LOOSECANNON16	= uaktywnia cheaty
CTRL-F10	= włączenie nieśmiertelności
F10	= dostajesz wszystkie bronie, maksymalne zwiększenie energii i wszystkie przedmioty
H	= ruch "porąbańca" (wciśnij shift, następnie kliknij i pociągnij cokolwiek)
F	= wyświetla szkielet obiektu
F7	= wyświetla siatkę na poziomie
ALT-F7	= wyświetla inną siatkę na poziomie
CTRL-F7	= wyświetla jeszcze inną siatkę na poziomie

Użyteczne linie komend z parametrami

warp x (gdzie x to #)	= skok do danego poziomu x -skill
x	= zmiana standardowego poziomu zręczności na x (użyteczne przy zastosowaniu z komendą -warp)
asylum	= wyświetla wiadomość "włączenie trybu zaawansowanego" (ale tego nie robi)
demo	= puszcza intro w pętli

Aby napełnić sobie magazynki, po prostu rzuć broń, którą używasz, a następnie podnieś ją znowu.

Afterlife

Lucas Arts

Wpisz to podczas gry:

$@! daje Ci 10 milionów penów (możesz to zrobić tylko 5 razy, bo w przeciwnym razie nadejdzie Gwiazda Śmierci i zaatakuje Twoje niebo i ziemię.)

SAMNMAX po wpisaniu tego trzy razy (z Caps Lockiem) pojawia się tajemnicza Zła Rzecz...**MAX**, piekielny króliczek.

Eradicator

Accolade

W trakcie gry wpisz (pełna wersja gry):

RAGAMUFFIN nieśmiertelność, **ARMS** wszystkie bronie i amunicja **GIFTS** wszystkie przedmioty, **BLOAD** przeskoczenie na inny poziom
VICI koniec poziomu

Zaprenumeruj CD ACTION!!!

W każdym numerze 2 kompakty.

Dodatkowo jeszcze jedna płyta CD ROM.*

Tak, tak to nie pomyłka.

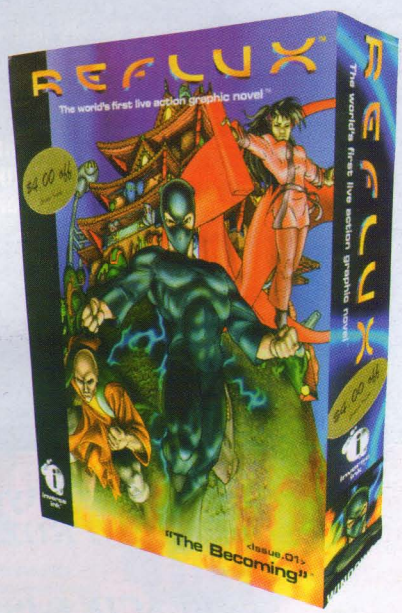
Zaoszczędzisz wiele czasu i pieniędzy.

Teraz przelicz, ile kompaktów otrzymasz od nas, ile dziesiątków gigabajtów programów poznasz. Wybór należy do Ciebie.

Masz również okazję wygrać jeden z atrakcyjnych prezentów od redakcji.

Podaj choć jeden powód, by nie wykorzystać tej bombowej oferty.

"AKORD"



"REFLUX"

* **dla osób podejmujących prenumeratę dwunastomiesięczną.**

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów: CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji. W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.

Prosimy wysyłać przekazy na prenumeratę PC Shareware i CD-Action z cenami umieszczonymi na przekazach od numeru 5/96

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 32,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 53,70zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 96,60zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów 77,70zł
- ☐ dwanaście numerów 155,40zł*
- ☐ numery archiwalne .....

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 32,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 53,70zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 96,60zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów 77,70zł
- ☐ dwanaście numerów 155,40zł*
- ☐ numery archiwalne .....

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 32,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 53,70zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 96,60zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów 77,70zł
- ☐ dwanaście numerów 155,40zł*
- ☐ numery archiwalne .....

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

.....
podpis zamawiającego

Instrukcja obsługi Cover Menu

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action dla DOS'a.

1. Włóż płytę do napędu.
2. Wpisz D: po czym wciśnij ENTER; gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.
3. Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w co najmniej 2 MB pamięci RAM i kartę graficzną obsługującą standard VESA, wpisz start.exe ENTER, w przeciwnym razie start.exe low ENTER.
4. Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Gry, Programy, Scena, Shareware).
5. Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą strzałek znajdujących się u góry i u dołu listy przewijamy ją, wciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką, gdy podświetlony jest któryś z programów powoduje uruchomienie go lub rozpoczęcie instalacji.
6. Wyjście z programu następuje po kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE.

Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Proszę zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji Windows 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotycząc sposobu użytkowania płyty.

1. Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.
2. Uruchom menedżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemem plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.
3. Wyświetl listę plików znajdujących się na kompakcie.
4. Odszukaj zbiór start.exe i uruchom go.
5. Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się klawisze symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy użytkowe, Gry, Shareware i Extras. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.
6. Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie.
7. Kliknij klawisz Instalacja (lub dwukrotnie kliknij na podświetlonej pozycji), co rozpoczyna proces instalacji lub uruchamiania programu.
8. Wyjście z menu następuje po kliknięciu na klawiszu Wyjście.
9. W systemie Windows 95 menu zostaje automatycznie uruchamiane po włożeniu płyty do napędu CD-ROM.

Uwaga: Większość programów zawartych na płycie bezwzględnie wymaga uprzedniej instalacji w systemie Windows 95 nakładek WinG i DirectX. W niektórych przypadkach potrzebne jest także zainstalowanie Video for Windows i Quick Time Video. Wszystkie wyżej wymienione rozszerzenia zawarte są na płycie. Podczas uruchamiania programów należy także pamiętać o ustawieniu parametrów ekranu (rozdzielczość, liczba kolorów) zgodnie ze wskazówkami podanymi przez producenta danej aplikacji.

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:
***TADEUSZOWI ROŻNOWSKIEMU* z Ośna, który otrzymuje program "Akord"**
oraz
***BEACIE EJSMONT* z Sokółki, któremu przypadła gra "Reflux"**
Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

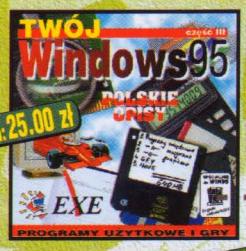
zł .....gr .....
słownie złotych
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ

PC cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.



PC cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.

PC cena: 25.00 zł

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

PC cena: 25.00 zł

PC cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

PŁYTY Z MANGĄ W CENIE 45.00 zł/szt.

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

PC cena: 25.00 zł

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

PC cena: 25.00 zł

PC cena: 25.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

PC cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

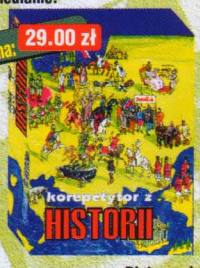
PC cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć.
SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

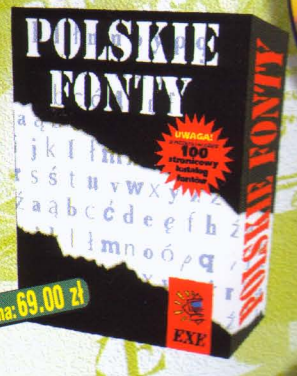
Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

PC cena: 25.00 zł

PC cena: 25.00 zł



PC cena: 29.00 zł



PC cena: 69.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

PC cena: 25.00 zł

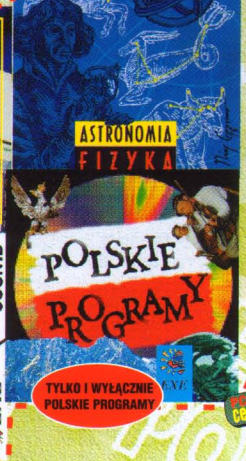
Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

PC cena: 25.00 zł

PC cena: 39.00 zł

PC cena: 25.00 zł

Najlepszy zestaw w swoim rodzaju



PC cena: 25.00 zł

NOWOŚCI

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

• Gdańsk „Amicomm", ul. Kartuska 245 • Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa
• Warszawa, ul. Mokotowska 51/53 • Katowice „Scanmet", ul. Roździeńskiego 188
• Legnica, DH „Madex", ul. N.Marii Panny 2 • Lubań Śl. WDH, ul. Tkacka 1
• Opole, DH „Opolanin", pl. Teatralny 13 • Rybnik Sklep ul. Korfantego 2
• Rzeszów, „Avalon", ul. Targowa 1/1104 • Łódź, Piotrkowska 39, Piotrkowska 199
• Wrocław, ul. Oławska 1 • Jelenia Góra, ul. Dworcowa 23

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

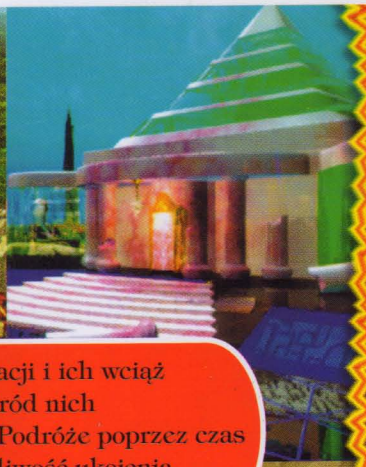
Sklep firmowy EXE: **DOM HANDLOWY "KAMELEON"**
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
Biuro Handlowe: **ul. Kolista 4, Wrocław**
tel. (071) 3537002, 3537006, fax (071) 3537010
Adres dla korespondencji: **EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57**
E-mail: **exe@exe.com.pl**

EXE
TAJEMNICZY KUPON NR 7

63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105

TECHLAND

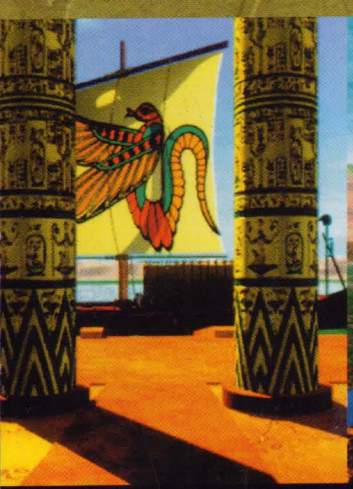
TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857

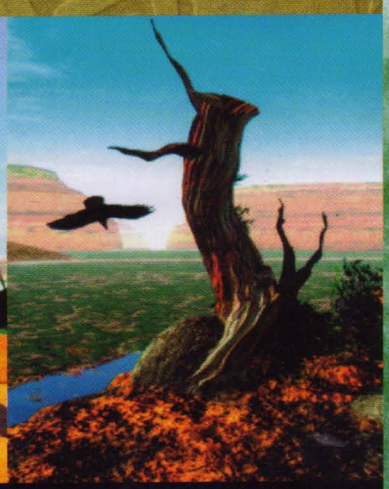


Świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Podróże poprzez czas i przestrzeń to jedyna możliwość ukojenia dociekliwej natury człowieka.

TIMELAPSE

ANCIENT CIVILIZATIONS





fotorealistyczna grafika 3D, doskonałej jakości filmy w 16 mln kolorów, dziesiątki intrygujących zagadek

TITANIC

ADVENTURE OUT OF TIME

MURDER CITY

Gdzieś w dalkiej przyszłości, w gigantycznym, mrocznym Megalopolis ...

- pełna swoboda lotu w ogromnych, wektorowych miastach przyszłości (200 000 polygonów)
- 64 000 kolorów w rozdz. od 640 x 200 do 800 x 600
- doskonała symulacja efektów świetlnych (flary) i atmosferycznych (mgła)
- dziesiątki różnorodnych scenariuszy i misji do wypełnienia